

Gamehalo收录《最终幻想XII》最新影像!

游戏机实用技术

2004.6B
TV GAME SEMIMONTHLY

UCG专派记者
洛杉矶火线直击
E3紧急特报
铁拳5 武藏传2
塞尔达新作二连发
MGS3 鬼泣3

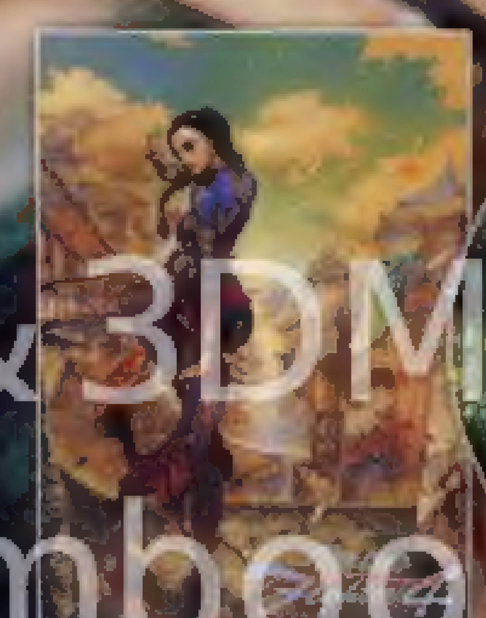
攻略透解
铳神O.D.
荒野大镖客
光明力量 暗龙复活
西林·怪物篇 热斗足球

特别企划
十大来自游戏世界的电影

新时代掌机NDS·PSP巅峰对决
造型 性能 软件 全面大比拼! 哪一个令你心动?

Tot.105 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

本期赠送 VR战士4绝美海报 Gamehalo精彩VCD




新机地




春季限定粉红PS2主机


DOA限定版XBOX


"绿光"限定版Xbox套装


GBA《机动战士高达》


GT4限定版PS2


特价EYE TOY单品


PS2《战国无双》限定版

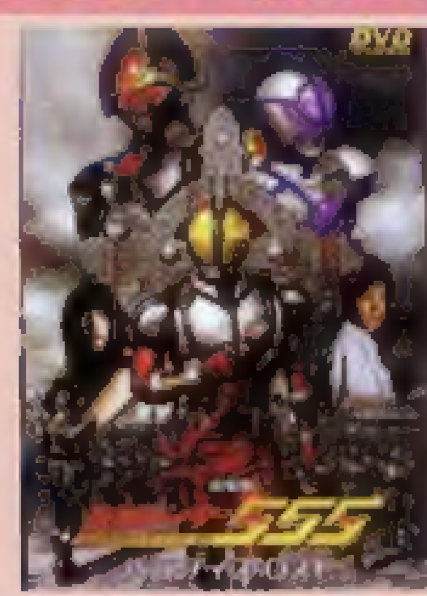



《樱大战物语》限定版

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行最低，『快！全！廉！』是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。同时新机地为广大机迷打造一个全国最大、最全、最新的游戏爱好者天地。

最新漫画、原画集、原装动画DVD有售！


▲台版漫画《飞轮少年》5

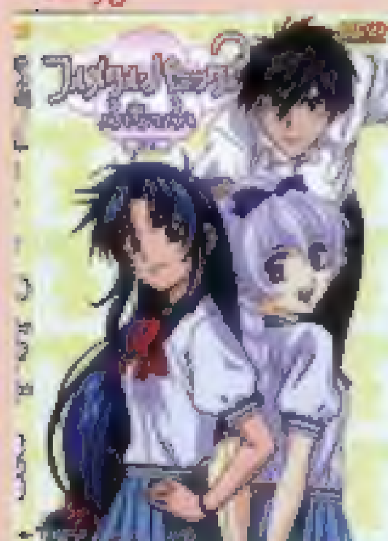

▲DVD《蒙面超人555》剧场版


▲台湾版《幻想水浒传III》5


▲特价《高达画集》75元


▲台版原声CD《全职猎人》


▲台版原声CD《火影忍者》


▲DVD《惊爆危机》第二部2


▲DVD《钢之炼金术士》VOL.2


▲DVD《攻壳机动队》



书店电话：0755-25192481
联系人：陈小姐 13538212402



本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

电话（传真）：0755-25198828
客户服务电话：0755-82252632
联系人：杨宇红（0755-26338933 手机：13802233900）
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

交通银行太平洋卡号
60142811319431508
收款人：耿杰

新机地机迷会 www.e-gfco.com

GAMESON TRADING CO.

十周年E3，有史以来规模最大的一次电子娱乐展会！

焦点 Our Focus

全球最大规模的电子娱乐展会E3（Electronic Entertainment Exposition）于5月12～14日在美国洛杉矶举行。作为第十届E3，本届E3也是E3有史以来最辉煌、规模最大的一次，展会上共展出了5000款游戏，而且其中1000款游戏是在展会上才全新公布的！而为全世界所瞩目的次世代超级掌上游戏机NDS以及PSP也于5月11日的E3惯例新闻发布会上一起公布了，两台各具特色的掌上游戏机的展出也成为接下来3天正式E3展的最大亮点！

按照惯例，每年E3正式开幕前三大硬件商微软、SCEA以及任天堂都会举行E3前的新闻发布会，许多重大的决定和战略都是在这场新闻发布会上公布的，今年更由于有NDS以及PSP的公布，因此E3前的新闻发布的地位比起E3甚至有“喧宾夺主”之嫌了，我们这次的“E3 2004火线直击”将完整地报道这三场新闻发布会，让大家以最快速度了解到这三家游戏业界领导者将为游戏界带来什么样的新风采！至于这次E3的“主角”，我们也有PSP、NDS各自的“火线直击”文章进行最快、最权威的介绍！随后我们送上由我刊E3专派记者撰文的《E3专派记者第一手现场报道》，让大家随着我刊记者一同来到美国洛杉矶，一同进入E3会场，一同感受E3的激情！最后就是这次E3上公布的几款最受瞩目的超级大作的详细报道，让大家和我们一起提前欣赏来自未来的世界最高水准游戏！



▲这是西厅入口PlayStation的超大广告，“△○×□”是现在SCE最得意的PlayStation代表标志。



▲南厅最醒目的是Atari的超大宣传画。两个大厅的最显眼的广告仍和去年一样为这家厂商“占领”。

E3 2004火线直击



▲本刊记者与小岛秀夫合影。除了本期的“火线直击”外，下期杂志还会继续为您献上E3后续报道。

一同进入E3会场，一同感受E3激情！

游戏机实用技术

2004 6B TV GAME SEMIMONTHLY

总第105期 TV GAME 半月刊 2004年6月B



封面用图：最终幻想XII

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

① 尼克大冒险3 ADVANCE ② SQUARE ENIX/CHUNSOFT ③ RPG
④ GBA ⑤ ルネコの大冒険3アドバンス ⑥ 2004年6月24日 ⑦ 日版
⑧ 1～2人 ⑨ 自带记忆功能 ⑩ 容量未定 ⑪ 6279日元
⑫ 对应GBA专用通信对战线 ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GB	GAMEBOY，Nintendo公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
GG	GAME GEAR，SEGA公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，Hudson公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，Hudson公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WS	WONDER SWAN，Bandai公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

游戏光环 Gamehalo

游戏索引

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8689190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004年6月16日
定价：人民币9.80元



E3新闻发布会火线直击

文：SOUL

微软新闻发布会

时间：当地时间5月10日　22：00

微软的新闻发布会仍是最早的，在E3开展前两天举行。相较之第二天SCEA以及任天堂的新闻发布会，微软的发布会自然要逊色不少，但毕竟这是业界最重要的做秀时刻，微软还是精心准备了精彩的内容。

发布会地点是Shrine Auditorium，一开始就是好几款Xbox作品的预告片演示，包括《虚幻锦标赛2》、《史莱克2》以及《全能战士》，全新公布的作品《机甲战士2 孤独之狼》非常抢眼，本作由微软自己的游戏开发组开发，这又是一部在Xbox上获得进化的作品。



▲发布会地点是Shrine Auditorium。

接下来微软Xbox部门副总裁之一J.Allard登场为与会者介绍Xbox游戏界带来的新景象，之后他现场演示了XboxLive所具有视频聊天功能，这个视频聊天并不只是一对一的聊天，而是可以实现多人同时视频聊天，他还颇具表演性地与微软Xbox部门副总裁彼德·摩尔（(Peter.Moore）进行视频聊天——不过彼德·摩尔在干吗，在给手臂纹身？纹的是什么？答案后面揭晓。

之后J.Allard介绍了曾于GDC上公开的新游戏开发工具XNA以及一众Xbox新作的新影像，接下来就是本次微软新闻发布会的重点了——出场的是刚才进行纹身的彼德·摩尔现身继续介绍Xbox游戏所具有的独特理念，并请来了Bungie公司的开发人员现场演示Xbox的首席超大作《光环2》，近10分钟的演示中，人们得以了解现在的《光环2》的确已经进化到了一个几乎无法超越的境界！比如大家都知道游戏中有双枪的攻击方式，但这次演示告诉我们，主角拥有的双枪可以是不同的枪！想像一手拿着外星人的武器，一手拿着传统武器，然后同时进行射击的场面吧。还是这次攻击部位分得更加细致了，攻击战斗吉普时，被炸飞的有可能只是轮胎的金属部分，而那层橡胶会保留下来。《光环2》虽然令人期待，但数度延期的《光环2》到底什么时候才能发售了，还会延到明年吗，这个答案是由彼德·摩尔来向全世界宣布的，只见他掀起右手臂上的袖子，而他刚才的纹身也真相大白——上面纹着的，是《光环2》的发售日！NOVEMBER 9！（11月9日）微软就是以这样的方式告诉人们《光环2》的发售日这次将是铁打不动的11月9日。



▲微软Xbox部门副总裁J.Allard。



▲微软Xbox部门副总裁彼德·摩尔。



▲Bungie公司的开发人员现场演示《光环2》。



▲你绝对想像不到《光环2》的双枪有多刺激。



▲这就是彼德·摩尔的"秀臂"，"NOVEMBER 9"字样和《光环2》的logo非常明了。

接下来微软新闻发布会的重大内容，就是EA重新开始支持XboxLive，EA的运动游戏实在是太重要了，有了EA运动游戏的支持，不但XboxLive的用户会增加，Xbox用户同样也会相应增加。这时微软还请出了鼎鼎大名的穆罕默德·阿里（拳王阿里）来为EA对应XboxLive而声援。



▲拳王阿里都被请来了，也真难为他了。

SCEA新闻发布会

当地时间5月11日　9：00

Sony Computer Entertainment America（以下简称SCEA）在洛杉矶的LA Center Studios举行了今年的E3新闻发布会。其实原来SCEA的新闻发布会定于任天堂的新闻发布会之后，但最终还是改为上午进行，这样，三大硬件商的发布的顺序仍和去年一样，先是微软，然后是SCEA，最后是任天堂。

在发表会的舞台设计上，今年SCEA的比起比去年来说可算是一个极大的进化，去年的舞台也就是挂上一块超大的显示屏。今年完全不同，不但屏幕设计极为别致，更加上了一流水平的灯光设计，其整体水准甚至可以说不亚于一台演唱会！



▲SCEA的首席执行官平井一夫。

和去年一样，发表会主持人还是自信满满的SCEA首席执行官平井一夫，首先就是他对SCE辉煌成就的总结，指出PS2在主机普及速度以及对玩家年龄层的渗透上都超过了PS，而2004年，SCE将会更加注重开发普通玩家市场。而针对这一策略的举措之一，就是：北美地区的PS2的价格正式降价到149美元！这一价格已经是PS2在北美首发价格（299美元）的二分之一了，



▲《战神》也被列为"杀手"级软件之一。



▲《大逃亡 黑色星期一》将一改前作的弊病。

而且149美元还是包括了PS2上网适配器以及可对应网络游戏模式的赛车游戏大作《ATV Offroad Fury 2》的，可以说极为超值，其针对微软几个月前的Xbox大降价的意味很明显。

另外平井一夫列出了今年内到明年初的北美方面的8款PS2"杀手级"软件，包括《GT赛车4》（11月发售）、《潜龙谍影3》（冬季发售）、《杀戮地带》（11月发售）、《大逃亡 黑色星期一》（冬季发售）、《战神》（2005年第一季度发售）、《狡狐大冒险2》（9月发售）、《杰克3》（圣诞期间发售）以及《瑞奇与叮当3 重装火力》（圣诞期间发售），此外PS2上的最高销量游戏《横行霸道》最新作《横行霸道：圣·安德里亚斯》也将于今年秋季上市。

接下来平井一夫指出EyeToy发售10个月后就就售出了380万台，SCEA除了将推出EyeToy新作《EyeToy ：AntiGrav》之外，也指出已经有越来越多的其他软件商开始制作对应EyeToy的游戏。





▲Insomniac的CEO特德·普莱斯。



▲舞台上的环状屏幕设计非常独特。

随后就是SCEA发布会的两大重点之一：PS2的网络游戏。（另一重点为PSP）平井一夫强调了SCE对网络的重视，指出对应网络将是未来游戏的标准之一。另外，似乎是针对前一天晚上微软发布会上所指出的PS2网络游戏的弱点，平井一夫表示SCE将会一改PS2的网络游戏环境，包括引入统一的通信协议、让不同游戏的玩家的ID号统一、让不同游戏的收费标准统一等等。另外平井一夫也列出了PS2中对应网络的游戏的数据，2002年对应网络的游戏为6%，2003年成长为17%，而2004年预计将达到28%。接着平井一夫让Insomniac的CEO特德·普莱斯（Ted Price）以《瑞奇与叮当3 重装火力》来解说该游戏的网络模式，Insomniac的8位员工亲自在现场演示4对4网络对战的乐趣。所说明的《瑞奇与叮当3 重装火力》网络要素包括：●6个网络模式专用的战斗场地●最多可以8人同时进行游戏●也可以在一台机上利用分屏的方法进行2～4的对战●玩家之间可以进行语音对话。《瑞奇与叮当3 重装火力》的网络游戏展示，当然也是为了说明未来PS2所能够具有的更为先进的网络游戏要素功能。

接下来平井一八宣布本次SCEA发布会的最大亮点：PSP的公布！于是全场灯光一黑，随后在本次发布会最炫的一次舞台灯光表演下，舞台中央的平井一夫手中突然多出了一台PSP！这就是PSP原型机的全球首次亮相。（关于PSP的具体性能及相关介绍，后有专文介绍。）

SCEA发布会的最后，是SCE的最高技术官（CTO）茶谷公之上台进行演讲，他谈到了索尼集团的CELL芯片在工作站的应用，虽然还没有提到CELL芯片在PS2下一代主机的应用，但在这样的发表会上大谈CELL，显然也在暗示CELL芯片与SCE未来游戏主机的莫大关系。

任天堂新闻发布会

时间：当地时间5月11日　10：30

由于SCEA新闻发布会时间提前，任天堂的新闻发布会仍是三大硬件商中最迟的。虽然三大硬件商的发布会时间原定都是1小时，但任天堂的新闻发布会进行得最快，时间仅为约60分钟，倒是微软和SCEA，"絮絮叨叨"地居然都用上了约1小时20分钟。



▲任天堂副总社长Reggie Fils-Aime，有些"气势逼人"啊。

任天堂的新闻发布会的地点为Hollywood & Highland Complex的Grand Ballroom。发布会最开始，出现的并非大家在去年看到的乔治·哈里森，而是美国任天堂副总社长Reggie Fils-Aime，发布会的开头部分就是介绍并播放几款超级大作的影像，包括《银河战士PRIME 2》（11月发售）、《星际火狐2》（11月发售）以及《生化危机4》。接下来就是对任天堂成绩的总结了，总结是职务改成了市场部总裁的乔治·哈里森，他以各项数据为基础，说明任天堂主机的潜力，尤其是去年NGC降为99美元之后，30天内NGC的销售速度就经以往增加了50%，经过60天后，NGC的销售速度不减反增，比以往同时快了58%，整个圣诞期间NGC销售的速度比以往多了73%。另外令人们吃惊的是，即将在美国推广的GBA用动画播放装置"Advance Movie"预约数就已经达到了200万套！（这与美国方面GBA动画装置所获得的动画支持有关，因为美国方面对应"Advance Movie"的动画包括《龙珠Z》与《口袋妖怪》！）GBA还取得了优异成就，其在北美2100万的普及量已经超过了PS2的2050万，（注：另有一数据表示PS2在北美已经有2300万以上的销量。）





会议进行到一半，才由Reggie公布NDS主机，他以自己从上衣口袋中直接掏出NDS的方式来显示NDS主机的便携性，（关于NDS的具体性能及相关介绍，后有专文介绍。）其后发布会播放了预先拍摄好的业界人士对NDS的评价剪辑，来自大型游戏商的代表人物都对NDS给予了高度评价。



▲宫本茂每次在E3新闻发布会登场都给人们带来新意。

接近尾声，岩田聪才登场，他宣布，目前NGC的下一代主机正在开发中，他大胆地向与会者表示，新主机仍然不会刻意追求尖端的画面表现能力。接下来则是发布会上除NDS之外最令人惊喜的发表，在舞台中闪出一个人影，他手上似乎拿着剑和盾……他就是天才制作人宫本茂，宫本茂极具表演性地挥舞着手中的剑（可以看出他之前很好地练习过了，挥剑动作非常标准、优雅），他向全世界公布，一款人物为真实比例的《塞尔达传说》游戏正在开发中！林克已经到了真正长大的时候了！



▲全新的《塞尔达传说》，这将吸引更多的青少年玩家。

文：LIKY

双屏掌机NDS火线直击

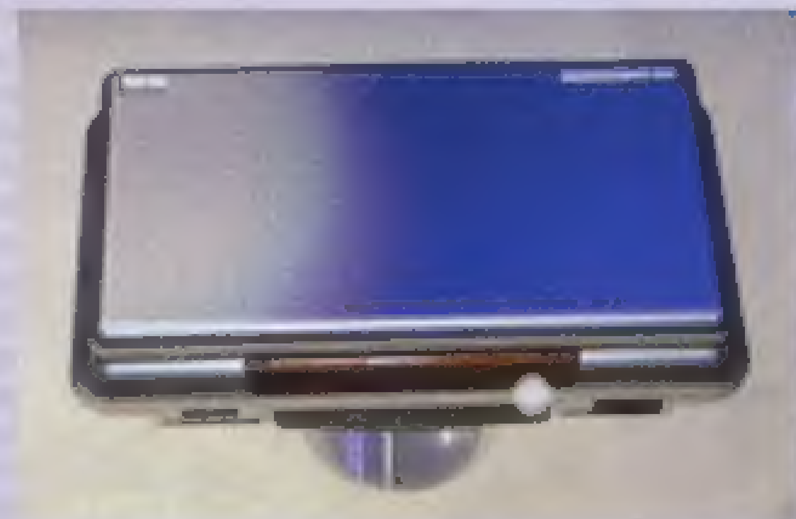
美国当地时间5月11日上午，任天堂的双屏新掌机NDS终于在E3上公开了它神秘的面纱。这款传说中的"异质新商品"在造型上似乎并没有给人太多的惊喜，甚至说有一些难看，然而它在功能上以及设计理念上却拥有一些颇具创意的新东西，NDS由此将带来全新的娱乐方式和娱乐享受，下面就让我们来具体看看这款新时代的掌机。


任天堂社长岩田聪向公众展示NDS。

略显古旧的造型

NDS整体看起来犹如任天堂早期的双屏GAME & WATCH掌机，采用了折叠式外形，两个屏幕上下排列，同为3英寸大，而下方的屏幕为触摸屏。按键都配置在下部屏幕的周围，屏幕左边是十字键，十字键上方为SELECT键和START键，屏幕右边是A、B、X、Y 4键（终于有4个键了），而电源键则处于A～Y键的上方。L、R键当然也是有的，处于主机顶部左右，为圆型（看起来好小）。下屏的右下方有两个指示灯，右边那个为电源指示灯，紧挨着的左边那个目前还不明朗，估计为蓝牙或无线网络指示灯。耳机插孔在主机下部，音量调节为类似SP的滑动式。由于NDS完全兼容GBA的卡带，所以主机除了具备专用游戏的插槽外，还有一个为GBA卡带插槽。GBA卡带插槽处于主机下部，专用游戏插槽处于主机上部。上屏周围并无任何按键，不过左右各有一块凹下去的区域，这是在主机合起来时为十字键和A～Y键留出来的空间。


▲古董的双屏GAME & WATCH掌机，NDS的造型是不是与之非常相似呢？


▲NDS合起来时的样子。


▲从主机侧面可以清楚地看到，L、R键为圆型。

关注NDS的十大卖点

1.双屏幕：双屏是NDS最大的卖点，这两个屏幕同为3英寸大，都具有背光功能，在任何光线条件下都能显示出鲜艳的画面效果。两个屏幕共同显示游戏的画面，给玩家带来非同一般的游戏感受，比如在玩《马里奥赛车》时，上屏显示你控制的赛车，而下屏则显示赛道以及对手的情况；在玩《银河战士》时，上屏显示地图，下屏显示游戏画面。在将来的游戏中，玩家还可以用一个屏幕玩游戏，另一个屏幕和其他玩家即时聊天。总之，双屏的设计为NDS上的游戏拓展出更广阔的创意空间。


▲展会现场提供试玩的《超级马里奥 64×4》，上下屏显示不同的游戏画面。



▲展会现场演示的《瓦里奥制造DS》就是一款直接在屏幕上操作的游戏。

2.触摸屏：NDS的下屏为类似PDA屏幕一样的触摸屏，玩家可以直接用手指或随机附赠的手写笔直接在屏幕上操作，比如直接点击菜单中的物品使用或者转换游戏视角等等，另外在与别的玩家进行即时聊天时，触摸屏也可方便地实现手写输入文字、图像等信息然后进行发送。

3.无线连接：NDS上还装载了WI-FI的互换无线网络功能，对应IEEE 802.11无线局域网标准以及任天堂自己开发的协议。如果使用任天堂自我开发的应用协议，NDS将能实现最多16人在10米的范围内构建出一个无线局域网，而且该无线连接方式的功耗非常低，非常省电。除了WI-FI无线网络功能外，NDS还具有无线蓝牙功能，通过蓝牙可以与PC相连，如果你的PC可以上网，那么NDS也能连上Internet，从而实现与网上其他NDS玩家进行对战或者合作的游戏方式。

4.内置麦克风：NDS上内置了麦克风，并且加入了声音识别程序，也就是说玩家可以通过语音来完成游戏的操作，比如喊一个口令就能使主角进行攻击或者防御。记得以前FC的2P手柄上就设计有麦克风，在某款游戏中还可以通过语音来呼叫飞机呢！不过NDS的语音识别功能显然要强大得多，据官方表示，以后还可以利用麦克风通过Internet与其他玩家进行语音聊天。

5.无线游戏共享：就如同GBA的一卡多玩功能一样，NDS也提供类似的功能，当然它是通过无线联机来实现的。通过无线连接，一名玩家可以把游戏共享给其他没卡的玩家，不过其他玩家只能玩到该游戏的一部分内容，相当于"试玩版"。

6.3D图形显示：NDS的上下两个屏幕都具有3D多边形显示机能，能够带来比N64还出色的3D显示效果，支持每秒60帧游戏画面以及雾化、卡通渲染等特效。


▲《银河战士Prime：Hunters》充分展示了NDS的3D显示水平，与NGC版的画面简直不相上下。

7.声道：NDS具有16声道的音源，表现语音以及各种音乐音效完全不在话下，能提供逼真的临场感觉，如果使用耳机还可以达到更好的立体声效果。

8.电池及节能管理：NDS使用了内置的充电电池，官方宣称标准使用时间为10小时。为达到省电的目的，NDS具有节能管理功能，可以进行"休眠"和"待机"。"休眠"功能在许多GBA游戏中就已经实现，大家应该很熟悉；而"待机"功能是在玩家开机情况下长时间不操作主机的时候自动开启的省电功能，不过在待机模式下还是可以自动接收附近NDS玩家的信息。

9.新的卡带媒体：NDS使用新研发的半导体存储媒体，这种卡带成本低，制造时间短并且容量巨大，能够存储超过1Gb的数据。

10.向下兼容GBA：NDS完全兼容GBA游戏，可以直接插GBA的卡带，因此主机具备双卡槽设计。GBA丰富的游戏资源将顺利地利用到NDS上。

软件阵容不容小视

展会上任天堂展出了《银河战士Prime：Hunters》、《超级马里奥 64×4》、《马里奥赛车DS》、《瓦里奥制造DS》、《动物之森DS》、《PictoChat》等数款游戏，大部分都提供了试玩。而第三方厂商公布的NDS预定作品名单中，赫然有Square Enix的《最终幻想 水晶编年史》和《DQM》新作、CAPCOM的《红侠乔伊》新作、光荣的《真·三国无双》新作等超人气作品，也许大家对这些系列以前的作品再熟悉不过了，不过这次它们的新作将出现NDS这个双屏的主机上，游戏会发生怎样的变化呢？实在是让人遐想联翩，大家期待着NDS的早日发售吧。

时尚掌机PSP火线直击


SCEA的社长平井一夫向公众展示PSP。

美国当地时间5月11日上午，在E3展前发表会上索尼终于向外界展示了它们的新时代掌机PSP，当SCEA的社长平井一夫手持这款被称为"21世纪的WALKMAN"的新掌机走上台时，台下所有人的视线一下子就被这款造型时尚的主机攫住了，这也是PSP第一次公布在全世界的玩家面前，全黑的机身闪耀着金属光泽，给人超酷个性的感觉，4.3英寸16：9的超大屏幕尤其引人注目……

时尚造型引人注意

PSP的实机造型显然与索尼之前所公布的概念图有一些不同，按键的数目以及分布都与概念图有一些差别。十字键采用PS系列手柄一贯的四向分离的设计，十字键下方的那个圆钮是特制的ANALOG类比摇杆，这个类比摇杆似乎采用的是IBM笔记本电脑上"指点杆"（Track Point）一样的设计，不能像PS手柄上的ANALOG类比摇杆那样随意转动，整个是固定的，不过可以非常灵敏地感应拇指的按压力度和方向，据现场试玩者感受，操作感还不错，非常顺滑和灵敏。经典的"△、○、□、×"4个按键分布在屏幕右边。这4个按键的右下方有两个指示灯，一个是电源指示灯，另一个为"HOLD"指示灯（功能目前不明）。L、R两键处于主机顶部左右，看形状有点类似GBA的L、R键。屏幕下方有一排功能键，最左边是"HOME键"，应该是快速返回系统主菜单的快捷键，然后是两个音量调节键（减小音量／增大音量），接着是方块图标的"显示键"，应该为关闭／开启屏幕用的，比如听音乐时就可关闭PSP屏幕。"显示键"右边的是音符标志的"音乐键"，这应该是快速进入音乐播放画面的快捷键。再往右就是SELECT键和START键了。


▲PSP拿在手上似乎显得有些大，260克的重量也不算轻。



▲PSP正面图。


▶PSP背面图，两端设计成容易握住的向上拱的形状。


▲在主机的顶部可看到中央的USB 2.0端口，端口右边那个孔应该是固定USB周边用的，端口左边是开启碟仓的滑动开关。


▲PSP支持索尼的记忆棒Memroy Stick DUO，记忆棒的插槽在主机左侧部，可以看到插槽处"Memroy Stick DUO"的字样。另外无线通信功能的开关也处于左侧部，开启或者关闭时不同的指示灯会亮起。从这个画面也能看到立体声耳机的插孔处于主机底部的最左边，靠近系挂机绳的地方。



▲电源开关键设计在主机右侧面，有三档，分别为"ON"、"OFF"和"HOLD"。主机可外接电源，电源插孔就设计在底部右方，靠近电源开关键。

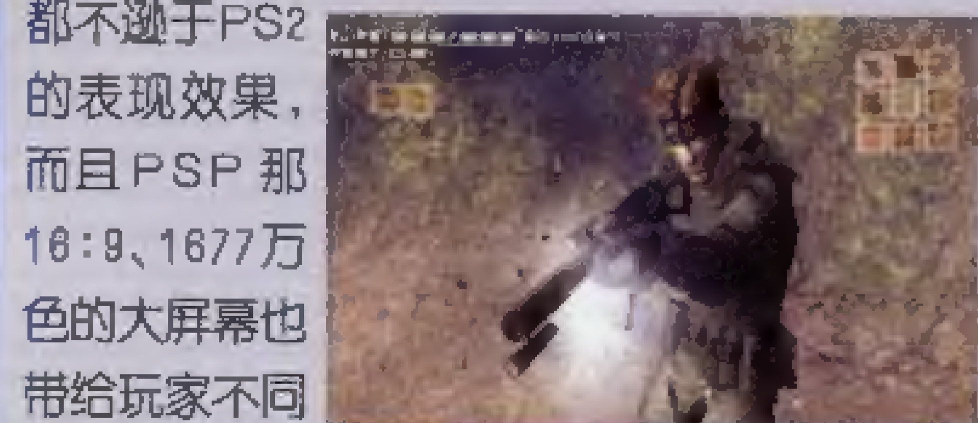
电池使用时间？

作为便携机，最被玩家关心的就是电池使用时间的问题，不过会上只公布了PSP将采用内藏式1800mAh锂离子充电电池，并没有公布具体使用时间（有情报称听音乐支持8小时，看DVD支持2.5小时）。

游戏表现效果惊人


▲PSP版的《真·三国》表现出媲美PS2版的画面效果。

展会现场PSP展出了数量众多的游戏，其中包括《GT赛车4 Mobile》、《真·三国无双》、《永恒传说》、《捉猴》、《装甲核心FORMULA FRONT》、《潜龙谍影 ACID》、《大众高尔夫》、《伊苏》等一系列极具人气的大作，软件阵容看起来相当强大，然而令人遗憾的是，现场能提供试玩只有《永恒传说》一款而已，其余的全都为不可操作的演示动画，而且《永恒传说》的试玩也只是控制主角在村子里走来走去而已，似乎也没有多大意义。不过PSP的游戏演示画面的确震惊了所有人，超高的画面素质一点都不逊于PS2的表现效果，而且PSP那16：9、1677万色的大屏幕也带给玩家不同一般的视觉冲击。


▲《潜龙谍影 ACID》竟然是一款卡片游戏，让不少玩家大跌眼镜。


▲PS上经典的《永恒传说》这次复刻到PSP上，令不少玩家期待不已。

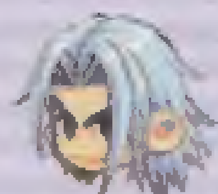
PSP基本规格

名称	Play Station Portable（PSP）
标准色	黑色
尺寸	长170mm×宽74mm×厚23mm
重量	260g（含电池）
CPU	PSP专用CPU（主频1～333MHz）
内存	32MB
DRAM	4MB
显示屏	4.3英寸16：9宽屏TFT液晶，1677万色480×272分辨率，光强最大每平方米200cd
音乐输出	立体声
扩张端子	IEEE 802.11b(WI-FI)、USB 2.0(Target)、Memroy Stick DUO记忆棒插槽、IrDA、IR Remote(SIRCS)
光驱	UMD专用光驱
对应软件	PSP游戏、UMD音乐软件、UMD视频软件
外接插孔	外接电源插孔、电池充电插孔、耳机／麦克风／手柄通用插孔
操作按键	十字键（上下左右）、类比摇杆、按键（△、○、□、×）、L、R、START、SELECT、HOME、POWER（ON、OFF、HOLD）、显示键、音乐键、音量调节键（－、＋）、无线LAN（ON、OFF）、UMD出仓键
电源	内置锂离子充电电池、AC电源
保护机能	区域码控制、年龄限制
配件	支架、耳机、外接电池包、携带包、吊带、键盘等



NDS VS. PSP——小编采访实录

面对NDS和PSP的震憾公布，编辑部众小编当然也有不少话要讲，他们对这两部新时代的掌机都持什么态度呢？我们来看看他们的观点吧。



阿修罗

发表会上公布的NDS在外形上可以说非常普通，缺少了一点GBA SP那样的时尚感。但是NDS游戏的表现形式以及主机本身的强大能力却足以弥补这个缺点。双屏幕、触摸屏、内置无线通信装置、内置语音识别系统，这些要素结合在一起无疑会给掌机游戏的概念带来一种重大变化。正如同任天堂一直所强调的一样，NDS将给所有的玩家带来新的体验，也会给陷于机械劳动的游戏开发者带来新的思路。

反观PSP方面，不可否认这个主机在游戏的画面华丽程度和游戏外的周边功能上要比NDS强大很多，这也正是两家公司在设计理念上的差异。不过，PSP的游戏最多只是将家用机游戏的理念延伸到掌机而已，在创意上并没有革命性的突破。实际上，在这之前，两家大软件公司的制作人也表达了自己的忠虑：PSP过分强调了影音欣赏功能，给开发者留下的创作空间却不是很大。而且现在的掌机市场之所以能够如此繁荣，正是因为其游戏开发周期短、利润大，厂商能够从中得到很多好处，但PSP在具有大容量和高机能的同时又失去了现在掌机市场的赢利特点。



泰坦

PSP：造型比概念图要漂亮一些，机身上的按键和接口数量超出预想，4.3英寸16：9的屏幕确实很棒，1677万色的显示水准远超GBA，只是TFT液晶本身的品质还是个疑问。性能方面32MB的内存对于掌机来说是惊人的，UMD的容量也使游戏可玩性以外的附加价值（如CG、音乐等）得到巨大的提升，软件阵容不弱，想必将来会有Square Enix的镇社作品登场吧。PSP拥有Memory Stick Duo接口这一点令人欣慰，也许Memory Stick Duo可以用来存储游戏存档、压缩音乐等资料，相对于PS2昂贵的记忆卡而言，相同容量的Memory Stick售价不及PS2专用记忆卡的五分之一。

NDS：造型比较守旧，就目前的游戏理念来说双屏似乎可有可无。根据《塞尔达四支剑+》的体验来看，双屏显示有时候会让玩家疲于应付——当然，两个屏幕距离近的话会好很多。根据一般常识，半导体器件很难在达到高容量的同时保持成本，Nintendo宣布的“新技术”事实上治标不治本。对于PSP软件开发者而言，增加大容量的动画数据不会导致软件生产成本的丝毫上升；但对于NDS而言，增加容量意着增加的半导体存储器的成本。当然，Nintendo的理念很可能是好的游戏并不需要大容量，但并不是所有厂商都能做到这一点，这就是问题所在。



胜负师

除了震憾，还是震憾！5月12日，NDS和PSP的信息可以用大爆炸来形容，冲击着人们的感官。便携技术发展的迅猛速度超乎想象，让人兴奋得喘不过气来。用“N64 × 2”来形容NDS一点也不为过，我想很多人都没有想到NDS的画面表现可以达到这样的水准，鲜艳的色彩以及柔和的真3D画面十分抢眼，更吸引眼球的无疑是双屏与触摸屏的独特设计，“《马里奥》系列”、《银河战士》、《瓦里奥制造》……各种别出心裁的想法都可以在这样款奇特的掌机上实现，NDS将是显示游戏制作者创意的新舞台。不过展示动画中缺少第三方重头作品不免有些遗憾。

说PSP是“PS1.5”也不完全，强悍的画面效果让人感叹“技术的索尼”的实力，《GT4》、《潜龙谍影》、《永恒传说》、《真·三国无双》……这样的软件阵容也足可与NDS势均力敌。索尼式的时尚造型让人难以抗拒，强大的多媒体功能灌输的是索尼倡导的娱乐理念。PSP虽然吸引人，但耗电量和定价也让人有些担忧。不管怎么说，新一轮的掌机大战已经打响，无论战争胜负如何，我们都将迎来一个全新而伟大的便携时代！



纱迦

对于电视游戏玩家来说，自然是PSP要占优势得多。《真·三国无双》、《潜龙谍影》新作、《GT赛车4》、《永恒传说》、《装甲核心》等新作……如此强大的软件阵容，编辑部内任何一个人都无法否认PSP的吸引力。而且PSP的画面也同样令人吃惊，无法想象在掌机上能玩到这种画面的游戏。

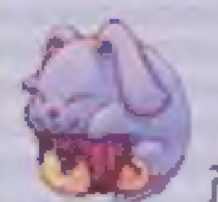
NDS的造型比较令人失望，不过从公布的《银河战士》画面来看，同样拥有不弱于PSP的表现力。另外双屏外加触摸屏的设计也相当前卫。任天堂自身就是最强的软件商之一，但目前还未看到很多第三方软件商的大作有些令人担心。

现在要下结论谁赢谁输还为时过早，在我看来，两者的潜力还相当大。对于PSP来说，如果能完美地实现目前公布的这些游戏，就已经相当成功了。NDS的双屏和触摸屏是PSP所不及的，但任天堂现在需要一个能够真正用到这些功能的具有革命性理念的游戏，从目前来看NDS上还没有哪个游戏满足这一要求。如果真有这样的游戏出现，天下定矣！



LIKY

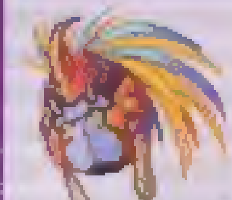
PSP的造型真的不错，前卫时尚，充满高科技的感觉，不过比想象中要大得多，拿在手上似乎有点大，这一点比较遗憾。与时尚的PSP相比，NDS的造型就显得“土得掉渣”，感觉就是以前双屏GAME & WATCH的翻版，方方正正显得很古董。不过话说回来，造型其次，游戏才是最重要的。看了几段PSP的游戏感觉画面真是没的说，与PS2的画面差不多了，而且几款大作如《潜龙谍影》新作、《永恒传说》、《真·三国》等也颇令人期待。不过，看PSP的这些游戏也无非只是一种看到新游戏时的激动而已，而当我看到NDS的游戏演示时我就体会到一种冲破传统思维概念的那种惊喜，NDS的双屏的确可以带来完全不同的游戏感受，上下两个屏幕共同显示游戏内容给人眼前一亮的感觉，加上下方的屏幕是类似PDA的触摸屏，可以直接用手指触摸屏幕来进行游戏（演示的《瓦里奥制造DS》就是这样玩的），NDS肯定会给我们带来许多新颖的游戏方式，另外NDS还内置了麦克风，以后还可以实现声控游戏，感觉NDS就是一款完完全全的游戏主机，任天堂在围绕“游戏”这个概念上努力给NDS加入更多的可能，创意令人佩服。



猫太

“好酷！果然是SONY！”这就是我看到PSP的第一感觉。的确，SONY产品独有的时尚感是全球公认的事实，而在之前PSP的初步机型当中，玩家们已经对这其设计上的巧妙产生了共鸣，想不到在看到实际的成品后更有此感触。游戏的演示画面中，一开始出现的是两款比较平凡的作品《青蛙过河》和一个PUZ的彩球游戏，但已经可以看出PSP的技能早已超越了PS，甚至是前者的好几倍，这让之前对画面的猜疑完全消失。之后出现的演示画面更加让人心动，有画面与PS无异的《永恒传说》、怀疑是不是用PS2画面播放的《GT赛车4》、还有FALCOM的《英雄传说》和《伊苏》这两部PC巨作的移植版，让人看完后有立刻就想捧回家的冲动。

NDS的造型明显要比PSP逊色，但硬件性能却要比想像中高出一大截。先不看那个触摸式的液晶屏幕玩《瓦里奥制造》时的新鲜感，光是看那个第一人称视角的《银河战士》演示画面已经让人惊讶万分。“NDS运行N64的游戏可以达到60帧”（N64的游戏基本都是每秒30帧），看到了这句说明后立刻对NDS改观——Nintendo不愧为掌机之王。



SOUL

PSP，这是我喜欢的时尚索尼的外形设计理念，没有想到的是，实机看起来要比概念图漂亮得多，考究的配色、机身那种金属的感觉、流畅的线条，对于当下的时尚一族绝对具有“致命”的吸引力，因此可以明确判断，PSP对年青人最有吸引力！想想自己去年底购买索爱T618手机时，完全就是被其一流的外形所吸引，并且为此而甘愿忍受其机能上的各种不便……能吸引年青人是当年PS在家用机市场成功的原因之一，时尚的外形也是去年GBA SP能够吸引大批年青人加入的最大原因之一。

看到PSP的游戏演示之后，反应是“这和PS2游戏有区别”吗？一方面，对PSP的超强机能感到欣慰，一方面，我开始怀疑，这样开发PSP游戏的难度以及成本不是又回到开发家用机游戏那样的水平了吗？PSP拿到手上也的确是大了些，但在携带性上，个人认为只要便携机没办法放在口袋里，那么这以上的尺寸就都会感觉差别不太大了——NDS那么大你得另带包放着，PSP更大，但也一样是另带包放着。不过虽然PSP的软件阵容强大，但就目前所看到的几款软件来看，创意严重缺乏是一个非常大问题，所公布的游戏中不但全新游戏几乎没有，甚至有好几款就已经是直接移植的作品，PSP的存在难道是为了移植PS游戏以及PS2游戏？这一味道非常浓烈……强调把家用机游戏移植到掌机，这一理念似乎又让人想起GBA。索尼这次展示PSP还是比较强调电影，但个人认为在掌机上看电影并不具有非常高的吸引力，你不觉得用掌机连续看上一两个小时的电影很累吗？这可不是听音乐啊。

至于NDS，目前感觉NDS最大的创新其实是触摸屏的大胆引入，不过由于之前NDS情报被提前泄漏的原因，反倒感觉不到太大的惊喜，这也和我之前曾经期待NDS会引入4D影像（立体影像）有关。（我怎么又是过分期待……）

触摸屏虽然并不是什么新鲜科技，但被引入一台掌机游戏机就完全不一样了，更何况这还是由最会创造有趣的游戏的任天堂所引入。NDS在外形上也的确……有些保守，不像当初GBA SP那么时尚。但从目前所展示的NDS游戏上看，NDS真是有创意，从这点看，你又会发现PSP展示游戏应该被称之为保守了。不过创意并不是那么容易做到的，如果双屏只是一个显示游戏画面，一个用来显示地图，那这双屏的设计可就没意义了，一会看下面屏幕的地图、一会看上面屏幕的游戏画面，这样玩起来会很累的，这也影响游戏的流畅度！主机有创意当然是好事，但如果这种创意无法被游戏开发商所驾驭那也是白搭，举个例子，PS2手柄加入了256级压力感应功能是吧？非常有创意。那么多少游戏用到了呢？你是不是都忘了PS2手柄具有256级压力感应功能？NDS的双屏或者是触摸屏同理。

前夜谭——NDS、PSP深度评析

编注：NDS和PSP的公布让所有的玩家振奋不已，任天堂和索尼在公布自己引以为豪的掌机的那一刻也都是那样的意气风发，然而事实似乎并非那么完美，在繁华盛事的背后似乎有一些不和谐的东西存在，两家会社都还有一些棘手问题要解决……

前篇：不祥事件

3月初，任天堂秘密开发中的“异质新商品”NDS硬件规格突然外泄，这对于目前困境重重的业界老铺而言不啻又是一次沉重打击，硬件规格的提前暴露不但可以让索尼等竞争对手有足够时间积极对策，对第三方厂商的参入信心也将造成相当深远的影响。

任天堂的游戏主机一直是盗版的重灾区，GBA游戏在环中国的东南亚地区和南美洲地区的市场已经彻底被非法烧录产品占领，广大第三方软件厂商因此对任天堂保护知识产权措施不利颇有怨言。有鉴于此，索尼在开发全新携带数码娱乐终端PSP时专门研发了特制规格的UMD光盘，对防止盗版采取了积极有效的措施。NDS硬件规格的外泄，置该主机于非常危险的境地，从事EMU盗版事业的技术人员有机会通过对硬件架构的解析很快找到破解的方法，GBA主机推出不到两个月就诞生完美模拟器的噩梦将可能再次重演。一直处在空中楼阁状态的“中国TV游戏产业”在这个震惊业界的大事件中扮演了非常不光彩的角色，当国内某权威的模拟器网站率先在其主页披露NDS详细硬件规格之初，许多国内著名游戏论坛都认为这不过是愚人节的提前演出，直到这份硬件规格图表被IGN和GAMESPOT等一些海外权威游戏网站竞相公开披露，直到一些业内人士纷纷登场指证其真实性，所有的人方才如梦初醒，NDS这台尚在娘胎中孕育的主机可能已经遭受了源代码完全泄露的厄运。或许不少人会为此消息弹冠相庆，他们可以因此通过电脑和专门烧录系统无偿地下载NDS游戏ROM，这对于任天堂及其参入第三方厂商们将造成无法估量的经济损失。5月11日，模拟器领域著名的大佬BlayJr在某知名的游戏网站发表声明宣称：“NDS模拟器实际已经接近完成，目前仅仅是没有可运行的商业软件而已，只要有人不怕坐牢，这个东西随时会出现在世人面前……”整个泄密事件最大的受益者莫过于任天堂在商场的死敌索尼，索尼的技术人员现在可以好整以暇地对着这份得来全不费功夫的硬件规格图表指点江山，并据此对PSP的设计及时进行调整。

任天堂遭遇到了前所未有的信用危机，一款被前社长山内溥视为足以左右社运安危的全新携带主机的核心机密竟然轻易被外泄，不能不让人对该社商业情报控制体制的运作能力产生严重质疑。类似的泄密事件对于任天堂来说早已不是第一次了，前次所造成的打击几乎足够致命，1995年初索尼获悉任天堂的新主机NINTENDO64因为软件开发进度问题铁定无法在当年末如期发售后，对其软件整体行销计划进行了重大调整，N64推出后立即遭遇了PS大作群的层层堵截而步履蹒跚，任天堂事后经过周密调查才发现漏洞出在其牵头组织成立的玩具商品统合行销机构初心会，山内溥不得不立即对这个苦心经营十多年的销售网络解散重组。任天堂目前已经暗中对泄密事件展开周密调查，鉴于源头肇始于中国大陆，其视线不得不聚焦在长江以南某国际大都市的几家相关第三方软件会社，据悉目前有三家著名海外大公司的分支机构正紧锣密鼓地着手进行NDS游戏开发项目，牵涉员工达数百以计，其千头万绪也根本无从追查。不过海外企业中国籍员工与盗版商内外勾结早已经不是什么新鲜事情了，数年前某社的中层干部盗窃成品游戏ROM牟利上百万元的事件曾经震惊了国内业界。但也有消息称泄密渠道还是源自于任天堂在本土的销售网络，或许近日日本几家与任天堂关系密切的大问屋（批发商）相继宣布歇业正与此有着某种紧密联系。

目前为止NDS硬件规格泄密事件对任天堂未来整体战略将造成何等程度的影响还无法确知，无论泄密渠道源于何方，任天堂这家位列世界知名品牌50强之林的大企业本身难辞其咎，商业机密的至关重要性已经再次得到了有力证明。

后篇：先手和后手

4月27日，索尼公布了截止2004年3月31日的2003财政年度综合业绩（2003年4月1日到2004年3月31日），其营业利润为989亿日元（同比下降46.7%），纯利润885亿日元（同比下降23.4%）。对照日本其他五大家电制造厂商经营业绩稳步提升，索尼的急速滑落着实让人扼腕叹息。

索尼正在经历痛苦的战略转型，携带数码娱乐终端PSP便是其中最至关重要的一步。PSP被自豪的命名为“21世纪的WALKMAN”，足以证明索尼对之殷殷期望，但是根据商业情报分析机构WSJ的报告显示，多功能的PSP进入市场后将与苹果公司的iPod、微软的Media Center、任天堂的GBA以及Nokia N-Gage等多种产品展开激烈竞争，试图夺取那些业界大佬们餐桌上的奶酪，就必然会引发激烈的对抗行动。

搭载了高性能CPU和曲面处理技术的PSP主攻方向是任天堂苦心经营的携带游戏主机市场，世界上许多游戏开发商都一度对索尼的积极举动充满了信心，认为PSP的参入能够彻底改变现今携带游戏市场的种种弊端。KONAMI的高级管理人员北上一三曾经指出：“前卫设计和搭载了大容量光盘媒体的PSP可以吸引比任天堂GBA更高年龄段的主流消费层，这对于身陷市场衰退和开发费用高腾之苦的日本游戏开发厂商来说无疑是莫大的恩惠！”从技术角度看，PSP确实是一款划时代的革命性产品，其图像效果直逼主流家用主机PS2，这也是近10年以来携带主机的技术含量第一次与家用主机如此接近，大多数的游戏开发者和玩家都非常热切地盼望着变革的到来。相比之下，任天堂同时期发表的双屏携带游戏主机NDS则似乎有仓促应战的嫌疑，其图像技术革命的幅度比较起PSP来也相形见拙，许多人更对双液晶屏幕的必要性产生了置疑。因此在相当长的一段时间里，索尼PSP在舆论导向方面占据了绝对先机，美国最大的第三方游戏发行商EA的总裁曾经毫不隐讳地押宝在该主机。

临近5月2004E3大展开幕前夕，未来携带主机大展的局势却发生了微妙变化，EA和THQ等欧美大厂纷纷宣称将同等对待未来的两大携带主机，前者更表明超人气大作《模拟人生》系列的NDS版本正顺调开发中。5月9日，先后从任天堂NGC和GBA两大游戏平台全面撤退，并被公认为PS2平台最大获益者的日本游戏大厂KOEI率先发表了对应NDS平台的《真·三国无双》系列作品，此举不禁让业界人士大跌眼镜。紧随其后的是拥有举足轻重地位的Square Enix，该社社长和田洋一在E3开幕前日正式宣布加盟NDS平台，其中有一款作品将与主机同时发售，一向刀削馒头两面光的SE如此积极的举动着实另人遍生猜疑。任天堂方面也趁热打铁地宣布，至今为止全球收到NDS开发工具包的软件会社已经突破了100社。一些令索尼方面不快的不和谐音也通过各种传媒向外界昭示，Square Enix的经营企画部长佐佐木通在接受日本ITmedia采访时说：“索尼的这个产品（PSP）到底是什么？我到现在还没有搞清楚，这是一个非常重要的问题……我希望在整备参入前能通盘了解PSP事业模式的全貌。”曾经对PSP极尽溢美之词的北上一三也在接受媒体访问时抱怨说：“我非常期待PSP能够成为一款纯粹的游戏主机，利用电影、音乐等卖点吸引顾客绝对是非常不明智的想法……”北上一三同时也对PSP能否如期在日本本土发售表示了严重关切。

与任天堂争夺携带主机市场霸主地位并不是索尼的最终目标，即使将这块奶酪完全掌握在手也无法彻底扭转该社目前长期负债4兆日元的苦境（约1兆4千亿日元为2003年度最新负债，索尼的股票市价总值约4兆4千亿日元），索尼希望通过在游戏产业的绝对领先优势牵引其整体战略的顺利发展，其用心原本无可厚非，但PSP却似乎因此而背负了不可承受之重。从工业设计的原理上我们可以得出结论：多功能必然会造成制造成本提高、体积增大和易损坏的缺点，在硬件设计难度上也大大增加。日本和欧美的许多专业人士根据PSP的硬件规格配置估算其制造成本起码不会低于350美元，接近40000日元的天价对于一台携带游戏主机来说绝对是致命的，势必会将许多潜在的消费者拒之门外。对于广大游戏开发商来说，他们最关心的还是PSP的市场定位，他们希望PSP是一款附带电影和音乐播放功能的游戏主机功能，绝对不希望索尼将PSP包装成附带游戏功能的携带数码录放设备，北上一三等人的怨言正基于此。虽然索尼的技术人员日以继夜地工作着，集成诸多强大功能的PSP主机设计高难度依然使得工作进度一再迁延，确信目前为止PSP的硬件配置仍尚未最终定案，许多软件开发商直到四月底还没有收到PSP开发工具包的最终版本。相比之下，任天堂的步伐则稳健扎实许多，目前除了主机外型以外的所有硬件设计都已经完成，在软件方面目前正式公布的第三方游戏已经超过40款，其中不乏《FFCC》、《DQM》和《真·三国无双》等大作，连从来没有涉足过掌机领域的TECMO旗帜下的NINJA TEAM也发表了最新力作，任天堂在开展与第三方的合作计划中取得了相当大的成果。从E3开幕以来的现场情况来看，任天堂本厂和第三方厂商的许多NDS游戏都已经达到可以现场试玩的高完成度，而PSP的游戏除了NAMCO《永恒传说》以外其他所有游戏都只能演示而无法实际试玩，这部可试玩作品的完成度也非常低，只可在村庄里走动和人物对话。以目前PSP软硬件开发进度推测，该主机在2005年内发售基本无望，任天堂社长岩田聪在接受记者采访时自信的宣称NDS主机最早可能在今年9月发售，届时先行之利将使得任天堂在掌机大战中占据全面主动。

虽然PSP本身具有足够魅力，但是绝大多数的第三方游戏开发商和消费者只相信现实，如果向下兼容GBA的任天堂NDS主机能够在半年内达成全球1000万台销量，人心向背无疑会再次发生重大转变，届时索尼的21世纪梦想将前途充满荆棘。

题外话

4月30日，《日本经济新闻》发表了一则重要消息，日立制作所正在开发一款高性能携带电话用IC芯片并定于今年末投入大规模生产，据称该IC芯片的图像表现力将足以匹敌目前主流的家用游戏主机PS2，而耗电量仅为其十分之一，该技术将被迅速应用到NTT DoCoMo未来的高端W-CDMA手机。手机已经成为现实生活中的生活必需品，一年一换手机对于现在的年轻消费者来说早已经是司空见惯的事情，而携带游戏主机乃至携带综合数码娱乐终端一年一更新则是难以想象的事情，在科技日新月异的今天，单纯依靠无休止的追逐硬件机能无疑将导致携带游戏主机陷入倾覆的泥淖，惟有依靠娱乐方式的革命才能保持长盛不衰！

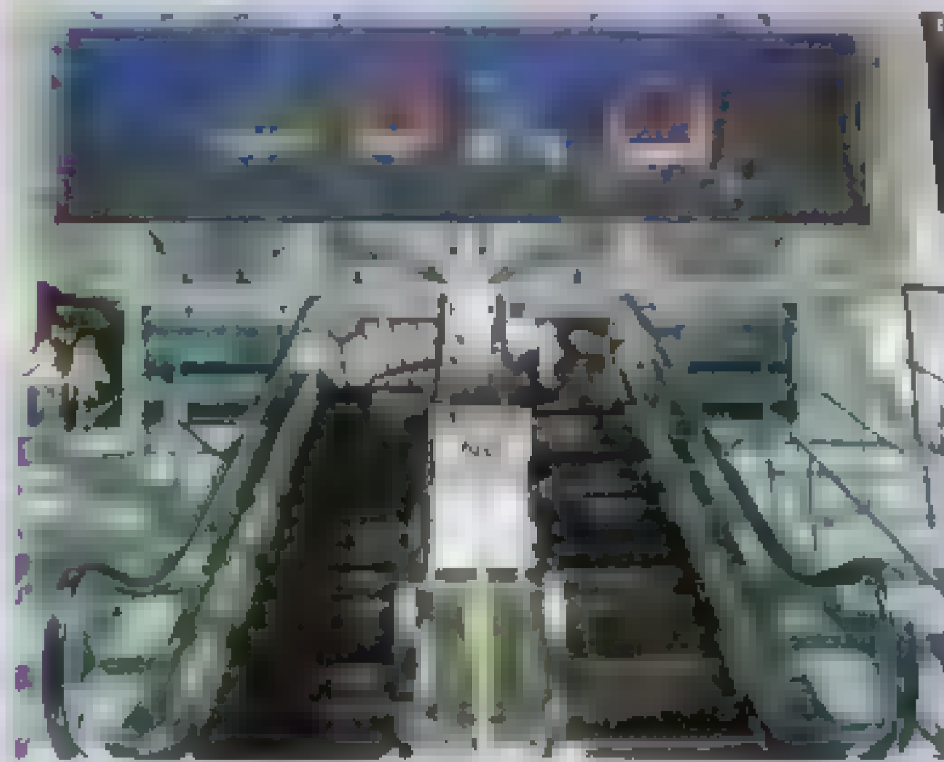
UCG E3专派记者第一手现场报道

文：GOUKI

SOUL 按：我刊E3专派记者GOUKI与多边形及同一群组的其他同事们这次亲赴E3现场为我们进行报道，这次只能先放上展会前一天（5月11日）GOUKI发自洛杉矶的报道，截稿在即，后续更多精彩内容只有在下期呈上。

5月11日

今天是E3展的预展日。所谓预展日，指的是面向专业媒体开放的日子。



当我们一早来到展会现场时，发现这儿并没有我们想象的那样人头攒动——原因很简单，今天的重头戏并不在这儿，早上9点至10点半，SCEA将在L.A STUDIO举行他们的新闻发布会；11点至12点，任天堂的新闻发布会将在著名的柯达剧院举行，而这两个新闻发布会的主角，就是传说中的PSP与NDS了。由于这两个重要会议的报道会由同行的其他同事来帮助我们完成，因此我们便决定利用这个机会好好逛逛各个展区，为明天的正式报道做好万全的准备。

和多边形前往媒体中心（Media Center）办好了相关证件，领到了一个标有"Media"标志的挂牌，然后就提着一大堆设备大大咧咧地往SCE与任天堂的展区冲——根据昨天下午的"侦察"，这两个紧紧相邻的展区里的"猛料"肯定是最多的，所以我们的首选目标就是这里。不过刚刚走到门口，就被门口保安拦下来了，说是不让进。问"Why"，那个大黑塔保安一个劲地猛摇头。再问"How"，他就指着正在往里走的人的手腕，说是只有手腕上戴着蓝条的人才有资格进入。无奈之下只有提着大件小件叮呤咣啷折回，随后与一个更大个的黑塔保安队长软磨硬泡了一会儿，"入手"了那个神奇的蓝条，终于得偿所愿，进入了SCE与任天堂所在的西展厅。



▲媒体中心的门口。

因为第二天才是正式的展出，所以进入西展厅后展现在我和多边形面前的是一片繁忙的工地景象。几家美国的专业媒体一字排开打前阵，各种各样的游戏杂志堆得比山还高，再加上各种未收拾好的建筑材料，施工工具，月光宝盒什么的，几乎让人有一种无从下脚的感觉。我和多边形正在犹豫之时，一抬头看见远处的任天堂展区一片灯光灿烂，顿时就有了向前冲的必死决心。提心吊胆地穿过工地，哇！SCEA的展区！

SCEA展区·5月11日版

全世界的SONY（SCEA）展区似乎都是一种风格：简约。使用地毯将自己的区域与其他厂商的展区很好地区分开来。由于SCEA是以硬件厂商的身分出展的，因此在他们展台上能够看到不少的第三方厂商游戏，当然了，有资格在SCEA展区展出游戏的第三方厂商的来头都不小：Konami、Capcom、Square Enix等等。作为MGSer，我和多边形的首选目标当然就是Konami展台了——与其说是"在SCEA展区的Konami展台"，还不如说是"SCEA展区里的《MGS3》展台"，一个巨大的《MGS3》LOGO背光板放在中央，背光板上方是一个巨大的屏幕，放的就是……《MGS3》的影像！不过经过我和多边形的判断，眼前的影像只是一段之前影像的再剪辑版罢了……这……难道"《MGS》系列"的预告片神话会在今年被打破吗？再看一旁的试玩台，由于依然处于调试状态，屏幕上一片漆黑……只能对着巨大的《MGS3》LOGO叹了口气，离开了。



▲《MGS3》的展台。



Konami展台基本上位于SCEA展区的中央，而在SCEA展区东边与西边则分布着大量Capcom的游戏。当我一边往东边的Capcom展台走一边回头念念不舍地望着《MGS3》的大LOGO时，多边形在我前面叫起来了："快，《鬼泣3》！"我顺着声音看过去，果然！果然就是但丁在那里耍酷！——这样一份意想不到的试玩版从天而降，我们却完全不懂得去珍惜，只是傻傻地看着绚丽的游戏宣传片：但丁在滂沱大雨中与一个人相峙着，电闪雷鸣，两个人保持一定距离，这时出现双方的眼睛特写，似乎他们都想用眼神杀死对方……镜头慢慢拉远，咦？一个红衣但丁一个蓝衣但丁？双方几乎同时发起攻击，蓝衣但丁似乎占了上风，一刀把上版红衣但丁的刀砍断，结束战斗，用挑衅的眼神看着跪在地上的红衣但丁，在雨中潇洒地理了理自己的一头白发——哇！这不是但丁的老哥斯巴达么？紧接着斯巴达哥哥转身背向屏幕，然后再回头向屏幕这边狠狠地飞过来一个眼神，白光一闪，出现一个阿拉伯数字"0"，随即又变成"3"——果然如之前的情报那样，本作的故事是在一代之前，在这段宣传片中就已经暗示这一点了。



宣传片结束之后，我和多边形还站在那里傻傻地看着标题画面。过了一会儿，已经忘了是谁先醒过来，并说了一句：可以试玩哦！接下来的当然是拿起手柄就开打了。

游戏的基本操作与《鬼泣2》差不多，○键是动作键，配合不同的方向可以让但丁使出很COOL的动作——两个后手翻接一个后空翻的动作依然健在。战斗方面，前作被玩家恶评的挥剑速度在本作中得到轻微改良，稍稍快了一些，但与初代的迅猛相比依然逊色很多。本作给人第一印象就是"但丁的印象变了"，第二印象则是"敌人那叫一个多"，平日总是冷眼静观约迦他们玩《真·三国》时杀出重围，没想到今天也要操作但丁来么这一次：敌人的数量之多、之密集绝对是历作之冠，看来更换了引擎的本作会在画面的表现上下狠工夫。"用剑把敌人挑起→在空中用手枪连击"的招牌技当然保留，不过开枪的速度似乎还是与前作一样的慢条斯理……正在自己担心这揪心那的时候，"Excuse me Sir？"——一个声音从身后传来，回头一看原来是SCEA的现场管理人员，他告诉我们现在SCEA的展区是"关闭的"，所以"NO PHOTO，NO SHOT，NO PLAY"。面对SCEA的"3 NO"原则，我们只有悻悻地放下手柄，离开时SCEA的管理人员还不忘加一句"欢迎你们明天来这里尽情试玩"，唉，明天，明天就等着排队吧。

从SCEA的东边出场，在那里还看到了究极2D动作游戏《红侠乔伊2》，PS2的主机上还连着手柄，就挂在那里，却不能试玩……天啊。我和多边形就站在地毯的外沿，远远地看着《红侠乔伊2》的精彩演示……"REPLAY"这个新的VFX能力啊，只有明天才能用心体验了。

现在SCEA是雷区，一踏进去就有被炸飞的可能，想前往东区的任天堂展区，就得绕道而行。沿SCEA展区的西边一路绕过去，在中途还看到了Tecmo、Bandai等著名的第三方厂商。Tecmo的主打作品是延期至秋季的《死或生在线》。Bandai的主打作品是《龙珠Z 武道会3》。

任天堂展区・5月11日版



走近任天堂展区，反而是先被SCEA那一头巨大的《GT赛车4》的演示屏幕震了一下。看来SCEA还真是有针对性的布置。一回过头来……《GT赛车4》就立即被抛到九霄云外去了——《生化危机4》啊！大屏幕新影像！下面还有一排试玩台！立即冲进去想试玩，却发现一旁站着的一个背包的年轻人有些面熟……小林裕幸！《生化危机4》的制作人！虽然不是系列之父三上真司，但是能够与这样知名的年轻制作人偶遇也足够令人兴奋的了。"合影吧！"自己脑子里立即蹦出这么个念头。走上前去，问道："请问你能和我合影吗？我非常喜欢'《生化危机》系列'！"小林裕幸先生显然没想到今天就会遇上《生化》FANS，反应有些迟疑。但他还是非常有礼貌地回答："对不起，公司方面有相关的规定，如果你想和我合影或者访问我，请先向Capcom联系……"看得出他也有些无奈。合影不成，我心想问几个问题总成吧？于是指着试玩版标题的那个女性角色说："这是那个总统的女儿吗？""啊，对对，这个就是总统的女儿"，说着说着小林裕幸先生笑了起来，看得出他为我非常熟悉《生化危机4》而感到高兴……说着说着，小林裕幸就被身旁的工作人员拉走了，看起来他今天是为了保证明天《生化危机4》试玩台能有最好的效果而来的：他反复地与工作人员调校试玩电视的明暗、色泽度，在调好一台电视之后就让工作人员记下相应的参数，以应用到每一台电视上——连这样的小事情大牌制作人也亲力亲为，叫人怎能不对《生化危机4》充满信心呢？在全部调试结束后，他掏出一个小塑料袋，里面装着十几张NGC的游戏碟——不用说这一定就是《生化危机4》的试玩碟了！



在任天堂展区的东北角里，有一个大大的Nintendo DS的LOGO，跑过去一看，试玩台上空空如也，但那独特的面对面的试玩台似乎就是在暗示着这里提供试玩的可不是一般的游戏哦……明天再来吧，NDS！

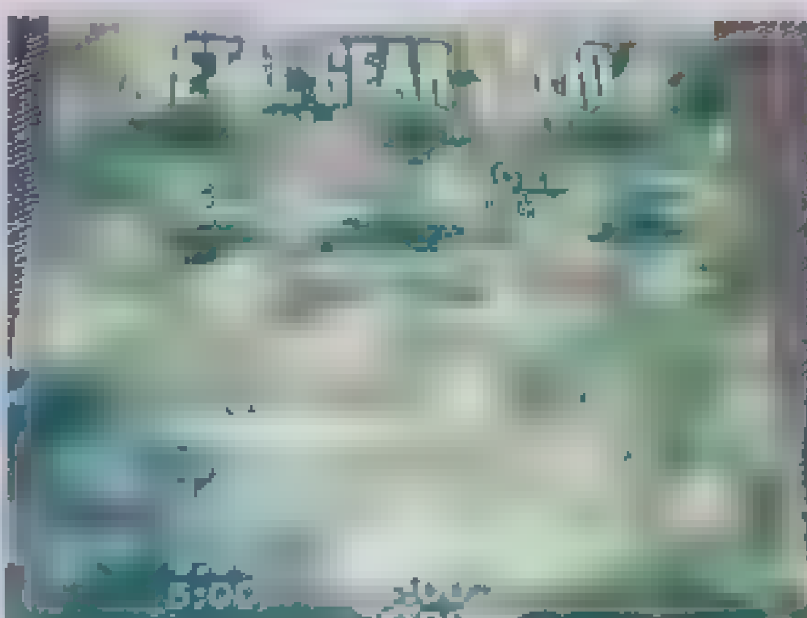
NGC游戏方面任天堂主要展出的游戏包括《生化危机4》、《银河战士Prime2》、《马里奥故事2》、《Pikmin2》（日版已发售）、《红侠乔伊2》、《星际火狐2》等等。不过由于现场依然是处于调试状态的缘故，我们在任天堂区也没能久留。于是，我们决定前往南展厅看看，那里，可是第三方厂商的天堂。

第四开发部FAN的幸运日

南展厅是第三方厂商聚集之地。Konami、Capcom、Square enix、Namco、EA、Acclaim、Ubisoft等著名第三方软件商都在这里屯集重兵。有了西展区"3 NO"的经验教训，我和多边形商量着不逛到Konami，绝不把"武器"（摄影器材）拿出来！进入展区，绕过正门口EA众体育游戏的围攻，再抵挡住《007黄金眼》新作的致命诱惑，目不斜视拿着地图就直奔Konami！来到Konami展区前……"这是什么？"出现在我和多边形眼前的居然是一片郁郁葱葱的树林！进入这片树林，还能够听到各种动物发出的奇怪叫声……一个身着迷彩服的军人手持着枪躲在树后默默地注视着丛林中的一切……这里甚至还有小溪！俨然是一个非常高质量的微缩景观！《MGS3》的试玩台就设置在这片树林中……不知道明天在这片薄雾缭绕的树林中操作Snake换装潜入作战是一种怎样的感觉呢？一旁地下的牌子上标明了"MGS3 E3 2004 TRAILER"的放映时间，从时间表上来看是从12日上午10时起开始放映的，看来我们的估计没有错！明天还会看到最新的《MGS3》预告片！



▲真正的《MGS3》展台，果然有特色。



▲专门放出预告片的播放时间表，可见《MGS3》预告片所拥有的地位。





《寂静岭4》的展区在一个角落里，整个设计就是一个普通厨房的转角，试玩台就架在脏兮兮的燃气灶、厨柜之中，给人一种相当独特的感觉。《恶魔城》制作人IGA的新作《奈落破坏神》也将在展区内提供试玩，不过上述的所有游戏都要等到明天才能玩到……

从Konami出来之后绕到Capcom，《生化危机4》的画面实在是太震撼了，让人不得不停下脚步再次欣赏。看着看着，忽然发现一旁留着胡子的红衣青年实在眼熟……啊！这不是Capcom刚刚分社化的Clovers的社长稻叶敦志吗？哇！《铁骑》、《逆转裁判》这样有创意的游戏就是出自他之手啊！向他提出合影的要求，没想到稻叶敦志很爽快地就答应了下来！连续遇上两个（前）Capcom第四开发部的制作人，看来今天真的是第四开发部FAN——GOUKI的幸运日啊！

（未完待续）



▲我刊记者与稻叶敦志（左）合影。　▲巨大的隆人偶，好像采用的是《少年街霸》造型。

铁拳 TEKKEN 5

铁拳5 Namco FTG
ARC



事实上，从去年E3就曾有过展会上Namco会发布“《铁拳》系列”正统续作的传闻，所以E3前几天看到Namco出展名单中“可能”有《铁拳》新作时我还不以为然，“新作？是不是那台《铁拳博彩机》啊？”。直到看到那个大大的“5”字时才如梦初醒，这一切的确是真的，全球总销量高达2300万的“《铁拳》系列”的最新作在年内便会降临，而《铁拳》的推出速度也第一次超过了它的老对手《VR战士》。在经历了《铁拳4》的不温不火之后，这一部凝聚着Namco新希望的作品又将带给“TK FANS”怎样的震撼呢？

铁拳王三岛平八死了！？

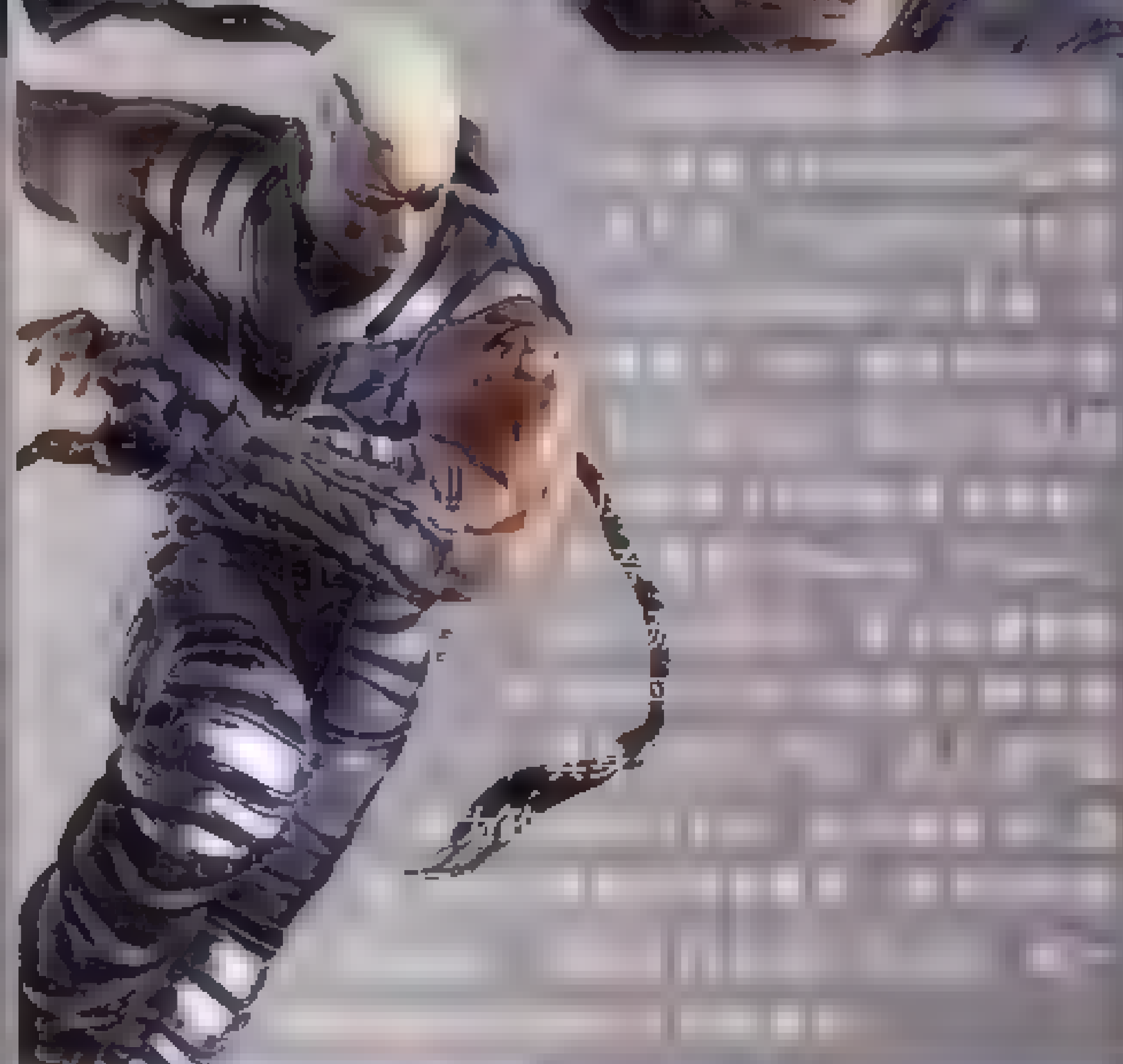
Heihachi Mishima is Dead...
三島平八は死んだ

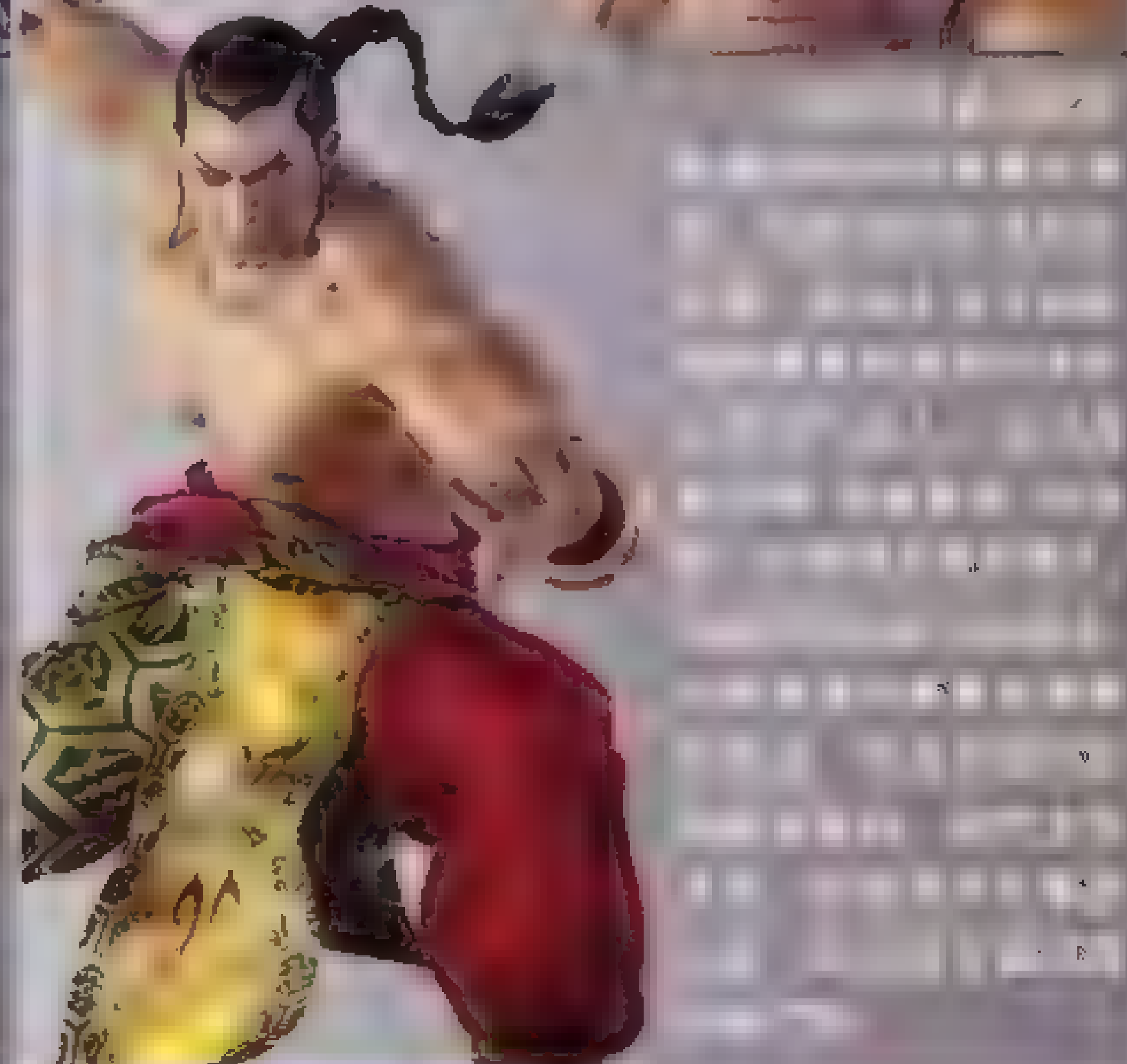
《铁拳5》的故事并没有设定在《铁拳4》的若干年后，从展会上公布的开场动画中猜测，应该是紧接着前作之后发生的事。4代三岛系角色结局动画中反复出现的那个佛堂便是5代故事的起点。平八和一八正在大殿内准备对决，但空中突然出现了几艘神秘的飞空艇，向佛堂发射大量铁球。而这些铁球着陆后居然变成了量产型的杀戮机器人——杰克，平八和一八便与这些非生命体打成了一团。数个回合之后，一八发现杰克的目标并不是他，于是便冷笑着离开了。平八虽然强悍，但双拳难敌四手，众多杰克将其按倒后进行自爆，“铁拳王”就此消失在浓烟与烈焰之中……远处，一双墨镜下阴冷的眼睛目睹了这一切，这个谜之人物打开通话器，似乎是在向谁报告：“Heihachi Mishima is dead.”一场新的龙争虎斗便在平八死后再次展开……尽管如此，想必绝大多数“铁饭”都会有和胜负师相同的看法，所谓“平八之死”不过是Namco惯用的伎俩，三岛平八这种在《铁拳》中具有象征意义的角色怎么可能说挂就挂呢？玩家决不会允许这样的事发生！《铁拳》诞生以来的这十年，三岛家族祖孙三代的“扔人游戏”已经玩了N次，每次，受害者都可以以各种“正当”的理由在下一代重返人间。这类噱头用多了，自然就变成“狼来了”。让我们一起等待着那个史上最强的老翁作为隐藏角色的再度登场吧！

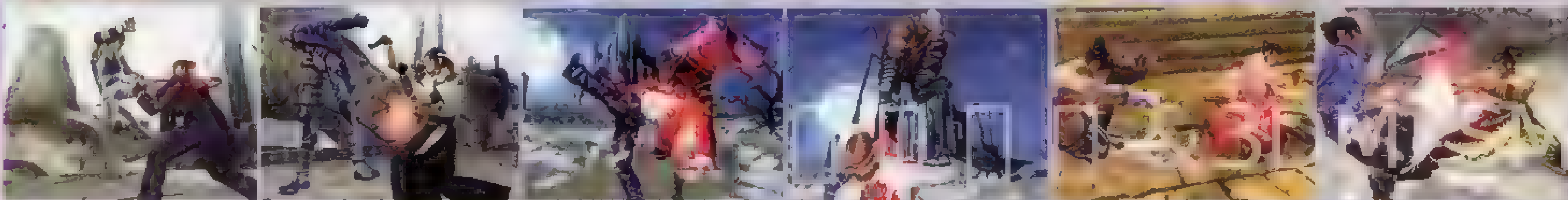


New Characters 新人物











新老角色大对决!!

从现在的资料来看，已经确定会出场的角色有三岛一八、风间仁、保罗、史蒂夫、马杜克、布莱恩、李超狼、洛、花郎、KING、吉光、杰克、凌晓雨、尼娜、朱莉亚、克里斯蒂以及熊，加上3名新角色就达到了20名。可惜的是这次E3的宣传片中老角色并没有展示多少新技，有几个就露了两个镜头还是被新角色狠K的对象，可怜啊！招式方面印象比较深的是李超狼多了一招很酷的六连踢，左腿疾速五脚令对手浮空，右腿横摆追打。马杜克的空中投技也很有魄力，有了这招，他的连技应该不会像前作中那样薄弱了吧。元老级角色机器人杰克的回门也很受瞩目，他的新投技是将对手抓起来狠狠地一捏，很有破坏感。另外，吉光的样子又有不小的变化，没了翅膀却多了三四条小辫，盔甲的造型似乎更复杂了。(SOUL 乱入拉出横幅：吉光命！）个人坚信《铁拳5》在角色方面应该还不止这些，平八、BOSS、搞笑角色一名（或一只）都是有可能追加的，各位请拭目以待吧！



▲3代主角风间仁在4代改用我流空手道后实力仍位居第一阵营，相信本作中也不例外。



▼前作主角——拳击手史蒂夫密集快速的连拳颇具攻击性，不过下段攻击较为孱弱。



▼豪快的保罗大叔是《铁拳》系列的老将了，传统的红色空手道服让人备感亲切。

▲跆拳道高手花郎也不含糊，瞧他这脚把保罗踢的，算是"礼尚往来"了。



▼《铁拳》元老角色杰克在4代中被删除，本次回归应该会增加不少新招式吧。



▲这次的场地设计相当考究，前景中的花草还会挡住角色，希望不会影响玩家的视线。



▼洛是李小龙最好的模仿者之一，这一记经典的飞腿充分体现了截拳道的力与美。

▲晓雨这身打扮好漂亮！不过带绒毛的短襟旗袍对COSPLAYER来说难度高了不少。



▼这个是谁啊？原来是"豹王"KING。这身材也太壮了吧？其实只是视角问题。



▲又是一个因视角而比例严重失调的角色。这次吉光的造型又有大改变，金属感更强。



▼前作替代艾迪出场的克里斯蒂，其华丽多变的卡波艾拉舞技让人防不胜防。



▲前作的原创角色马杜克，不过其实力与其身形不成正比，希望新作中会有所加强。

E3宣传片观后感

本次《铁拳5》的E3宣传片长度为4分钟，由开场动画、新角色介绍、对战效果演示、场地介绍等部分组成。CG动画方面保持了Namco一直以来的超高水准，极具魄力，故事方面也留有悬念。三个新角色中给胜负师留下最深印象的并不是风间飞鸟，而是"刀锋战士"雷文，因为他在原创度方面比较高，招式和形象够硬派，在欧美玩家中很可能成为"新人王"。这次的对战形式与前作区别不大，但是音效、特效、打击感却有意向3代靠拢，感觉极为爽快。这次的场地结构依然是4代中的那种有限场地，但以现在的情报来看似乎取消了前作中为人诟病的高低差。场地的设计大气中不失精巧，月光下的城堡、印第安高山中的瀑布、大火熊熊的佛堂、春意盎然的花园以及金银洞穴中因打斗而四处散落的金币都显示出制作者强劲的实力。因为使用了新引擎，《铁拳5》的画面效果相当惊人，比前作又有了不小的提高，这么好的画面不免让人怀疑PS2是否有可能100%完全移植，Namco在这里同样留给玩家一些悬念：影像最后打出的发售日是"街机版2004年内，家用机版2005年内。"请注意，这里说的是"家用机版"不是"PS2版"，难道《铁拳5》要打破《铁拳》正统作品只向PS系主机移植的惯例了吗？从Namco和SCE的关系来看不太可能，从Namco最近的多平台战略来看又不是不可能。不管怎么说，Namco的移植态度为玩家和业界称道，玩家最关心的应该是《铁拳5》能否如期登场，而不是其选择的平台吧。希望《铁拳》大系的十年之作能够再创辉煌。

文：阿修罗

THE LEGEND OF ZELDA

万众瞩目，不玩也要来看看！真实比例《塞尔达传说》再登场！

塞尔达传说（暂名）	Nintendo	A·RPG
NGC The Legend of Zelda	暂定2005年	美版
价格未定		

《塞尔达传说》是RPG历史上的一个里程碑，因为她将传统的动作要素和角色扮演要素结合在一起，创造了一种全新的游戏类型——A·RPG。历代的《塞尔达传说》在玩家中都有着极高的评价，这不仅因为她是任天堂的游戏、是宫本茂的作品，最主要的原因是她的素质之高完全值得玩家把她当成一颗明珠捧在手中！

"《塞尔达传说》系列"的最高峰无疑是N64版的《时之笛》。这款游戏不仅克服了次时代主机早期对于3D技术运用不纯熟的问题，让整个系列完美地实现了3D化，更让一个俊美勇敢的英雄林克的形象永远留在了每一个游戏者的心目之中。《时之笛》是如此出色，以至于同样非常出色却在尝试走不同的路线的《风之杖》没能吸引到足够的目光。很多玩家心中都在嘀咕："什么时候才能再看到帅气的青年林克啊！"玩《灵魂能力II》？那里面的林克虽然不错，但也不过是客串而已……

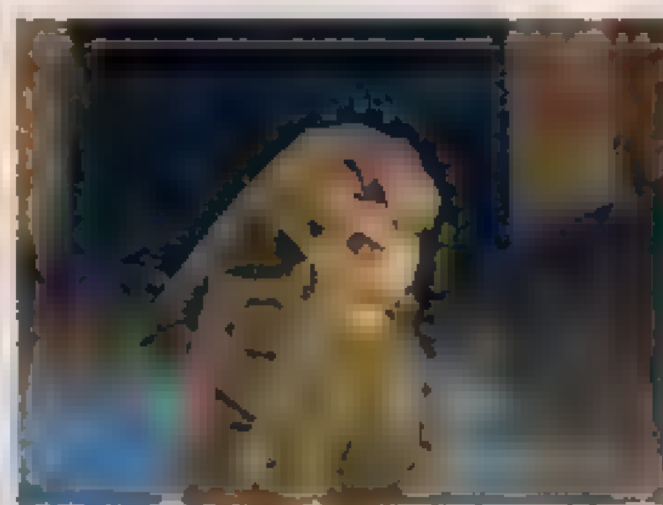
从现在开始，大家只要再增加点耐心，多等一年……只要一年！全新的、真实比例的《塞尔达传说》就会和大家见面了！

本作的相关影像请查看下期Gamehalo中E3特别报道。

突如其来的发布



在悠扬的洋笛声中，一个辽阔的大平原映入了阿修罗的眼帘。接下来的画面是幽静的森林、雷雨交加的夜晚，还有血红的夕阳下从地平线上逐渐出现的大军……"这是什么，《黄金太阳》NGC版？"最初看到这些精美的风景片段时，阿修罗首先想起的就是那部谣传了很久的作品。然而，影像的下一个画面是，一匹骏马从星夜下的城堡中飞奔而出……这个时候，阿修罗的呼吸停止了，心跳加速了。"难不成会是《塞尔达》？"看到这个和《时之笛》如此相似的画面后一个念头不由自主地出现在阿修罗的脑海中。"不会的吧，说好了要公布《风之杖2》的……"时间还没有让阿修罗把这个问题思考完，背着海拉尔之盾、骑着艾珀那的勇者林克的身影就跃入了显示屏中！《塞尔达》、真实比例，这是当时大脑几乎变成了空白状态的阿修罗最后还能记得的两个词。接下来就是惊声尖叫和振臂高呼了……直到影像最后出现了"Coming soon"的字样，一头雾水却又兴奋无比的阿修罗惟一明白的只有：那个真实比例、帅气的、万人迷的青年林克回来了！



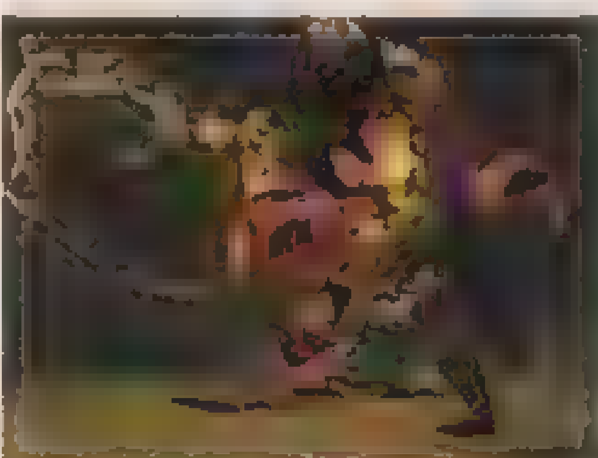
BLADES WILL BLEED.
宝剑将浴血。
SHIELDS WILL SHATTER.
钢盾要碎裂。
BUT AS THE LIGHT FADES.
当光芒黯淡之时，
WILL THE HERO RISE AGAIN
勇者是否会再次出现？
OR WILL DARKNESS REIGN
抑或让黑暗君临大地？



深深掩盖的真相



不可否认，新《塞尔达传说》的公布能够如此打动FANS的心扉完全是靠任天堂出色的保密工作——或许我们应该用"误导工作"更加合适一点。从一年多前的访谈开始，青沼英二都一直在强调：任天堂将会使用《风之杖》的引擎开发一部外传作品，在剧情上也会继承《风之杖》，其地位相当于当年《时之笛》的外传《梅祖拉的假面》。在今年的GDC上，这个担任监督一职的人又再度提到《风之杖》的续作正在开发进程中。不过这个时候他已经不说是"继续采用卡通渲染技术"了，而是在利用人们的错觉来"误导"玩家。很显然，他成功了。



官方对于舍弃卡通渲染风格而重新走回真实比例路线的方针有两个理由：第一，有很多人期望如此；第二，续作要表现的是16岁的林克，利用卡通渲染难以表现成人的气质，所以才要进行大改变。当然，有时候官方的说法是没有什么用处的，大家完全可以见仁见智地发表自己的观点。

全新作品的概况



阿修罗要在这里很遗憾地向大家宣布：再也不会有卡通渲染的《风之杖2》了！因为这次公布的全新《塞尔达传说》从剧情延续的意义上来说就是《风之杖2》，虽然两者的外在表现形式是完全不同的……在影像中大家所看到的那个骑在马上英勇杀敌的林克，和《风之杖》中的那个驾驶着红色龙舟在大海原上航行的大眼睛林克是同一个人！游戏中的林克从最初开始就已经是一名16岁的大人了，所以游戏的主题将不再是"从少年成长为大人"，而会将故事的核心放在"大人的"林克如何应对突如其来的危机上。



如大家所见，在游戏中出现了以前不曾有过的马上格斗战。这正是从《时之笛》以来任天堂技术进步的表现：宫本茂关于马上战的构思终于能够实现了！林克与他的爱马之间的互动会是游戏中很重要的一个部分。游戏的操作部分会和《风之杖》比较接近，不过为了表现成年林克，在细节上会做一些改变。游戏的引擎已经能够初步驱动了，不过可试玩的版本要到明年的E3展上才会展出。而游戏的预定发售日则定在了2005年年内。

杂项

★一些来自《风之杖》中的敌人会出现在新作之中。给林克配音的声优依然是桧山修之。

★影像中展示的画面都是利用实际的游戏引擎制作出来的真实游戏画面，而不是事先做好的CG动画。

★虽然影像中公布的暂用LOGO非常接近《时之笛》，但是影像结束后大屏幕上出现的却是《众神的三角力量》式的LOGO，其中的意义不明……

★《风之杖2》不会是游戏的正式标题，游戏的主题会在来年E3展上正式公布。

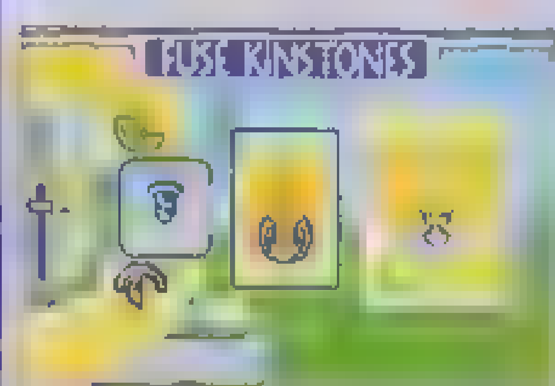
★这一作《塞尔达传说》不会是NGC上的最后一作《塞尔达》！

THE LEGEND OF ZELDA The Minish Cap

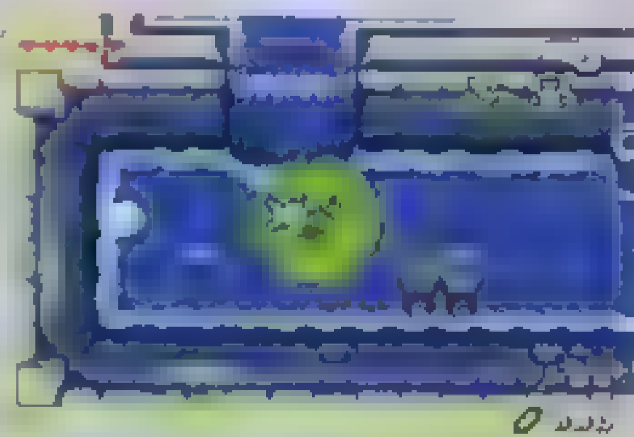
文：阿修罗

GBA	Nintendo

这里要为大家介绍的是一款真正为GBA原创的《塞尔达传说》！同GBC版的《大地之章·时空之章》、GBA上的前作《众神的三角力量·四支剑》以及NGC版的《四支剑+》一样，负责游戏的开发的是Capcom，任天堂并没有直接参与开发工作。但是从Capcom在这几作《塞尔达传说》中的表现来看，《小人帽》是绝对不会辱没“塞尔达”这个名号的！



大家也看到游戏的副标题——《小人帽》，这就是本作的主题。在游戏的序章，林克能够找到这种叫作小人帽的神奇帽子。它可以将林克的身体缩小，进入小人国的世界。在小人国的世界里，一次毁灭性的危机即将到来。林克所要做的就是将小人国从这危机中解救出来。在游戏中，林克可以在特定的地点切换身体的大小，从而可以在大小两种不同尺寸的世界中冒险。

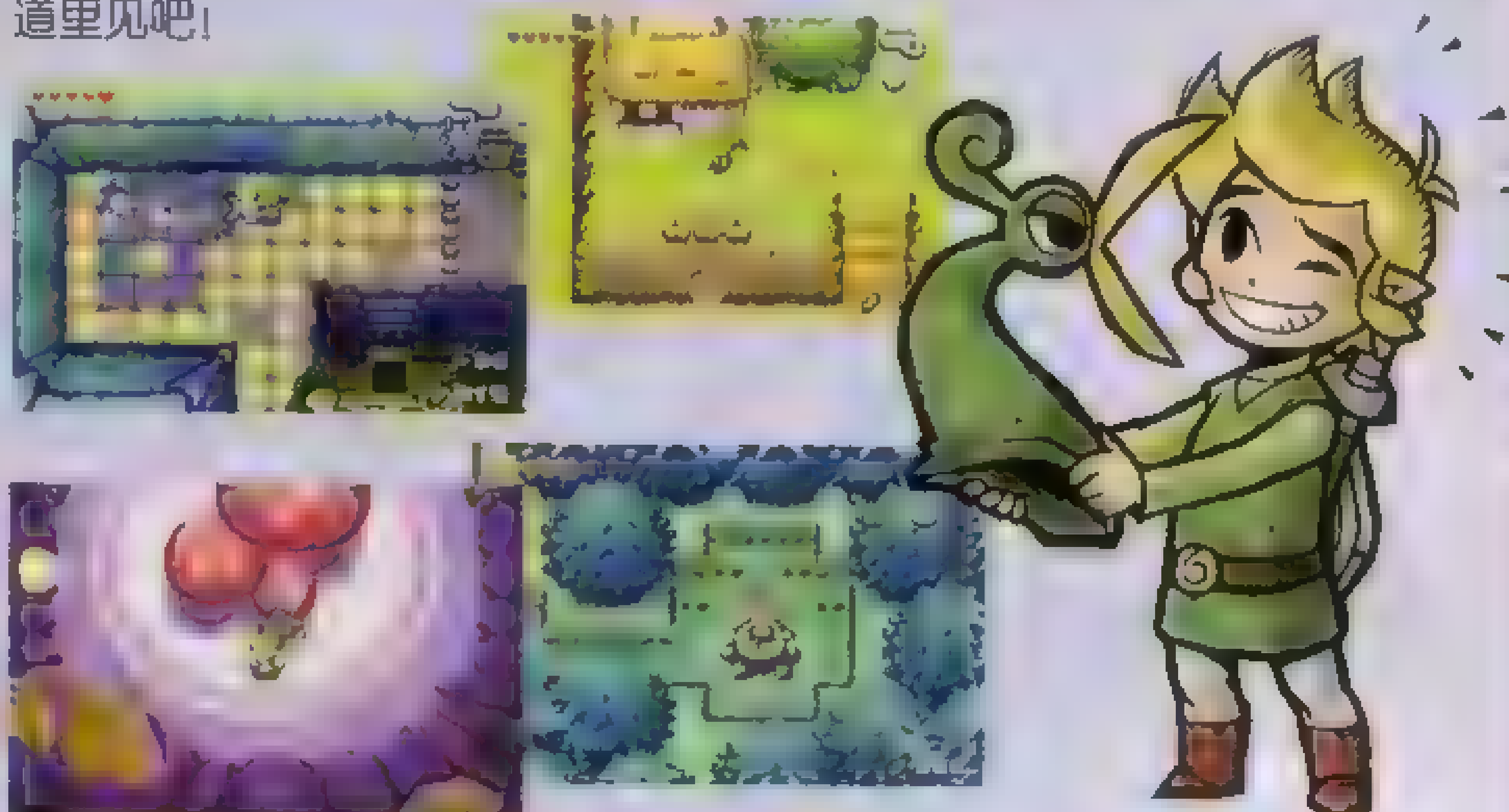


从展会上公布的影像来看，游戏的系统比较接近GBA版的《众神的三角力量》。影像中展示的画面表明，游戏中会增加一些以前系列中没有的道具，比如那个在影像中多次出现的皮老虎。而林克本身也继承了一些来自“《四支剑》系列”的能力，如利用小人帽将体形缩小，分身成4人共同解谜的分身之术等。



游戏中新加入了一种收集系统，玩家要在迷宫中收集各种Kinstone（译名不详，有待进一步的情报再另行确定）的碎片，这样就可以和特定的NPC交换各种隐藏要素。

怎么样，心动了吧？这一次只做一个简单的介绍，更多好的东西阿修罗会把它们收集起来，时机一到自然会一下子放出来让大家爽个够的！所以，让我们在下一次的报道里见吧！





文：猫太

武藏传2（暂名）	Square Enix	ACT
PS2 MUSASHI SAMURAI LEGEND	2004年冬	美版
对应周边未定		

由于Square Enix在E3展中是一家比较早举行发表会的公司，因此在首日晚上，其大量的新作情报和影像都公开了。其中最受注目的新作就是这款出乎众玩家意料之外的作品——《武藏传2》（暂名）。光从图片中看，游戏除了标题和主人公的发型外，其他方面都与1998年发售在PS上的《武藏传》有相当大的差异，甚至可以说如果没有这个熟悉的游戏LOGO，只靠这几张图片还以为是全新的作品，但事实上这的确是官方承认的《武藏传》续作。要想一睹为快这款作品的魅力？那么下面的内容你一定不能错过。

实力派的班底


▲有如此强大的阵容大家还担心什么？

本作除了有极具震撼力的画面和前作的超高人气外，还有一帮强力的制作人员。首先是负责角色设计的野村哲也，我想这个人已经不用多介绍了吧！然后是SFC《时空之匙》、《最终幻想Ⅳ》的导演，PS名作《寄生前夜》的监制，他同时也是即将在7月份于GBA上推出的《最终幻想1+2》负责人。最后还有同样负责前作《武藏传》导演的古本阳一。有如此强大的阵容，相信作品在未发售前就已经给玩家打上了一支强心针。而本作的开场动画会由日本著名的动画制作公司GAINAX负责，实在让人不得不期待。

图像引擎是“漫画渲染”？


▲细心地观察这些静态的截图，的确有漫画的风格。

从画面来看，不难看出新作采用的是“卡通渲染”技术。但再仔细地看却又与一般的卡通渲染技术有比较大的分别，而且感觉有点像中国水墨画的风格。据发表会中的开发人员宣传，这次所采用的并非单纯的“卡通渲染”，而是以往从来没有尝试过的“漫画渲染”。的确，在另一个角度来看，游戏的画面更接近于漫画的粗笔线。这一全新的引擎让人对这款作品充满新鲜感。

系统分析


▲抱起机器人的动作的确有点像“抱得美人归”的感觉，不过这样的系统也只有Square Enix才能想得出来……

本作新增加了一个非常有趣的系统——“抱公主系统”。所谓抱公主系统就是在战斗中可以抱起其中一名体型较小的敌人，然后利用它防御其他敌人的攻击。不过在“怀抱”中的敌人应该还会挣脱，这个动作具体还是一个谜。另外，本作将会新增大量的新动作，而在角色的局部定位上都有极大的提升，比如主人公攻中了敌人的不同部位就会造成不同的伤害效果。据消息透露，游戏还将增加学习系统，可以从敌人的攻击中学习新的技能。

文 多边形

前线狙击

Devil May Cry 3

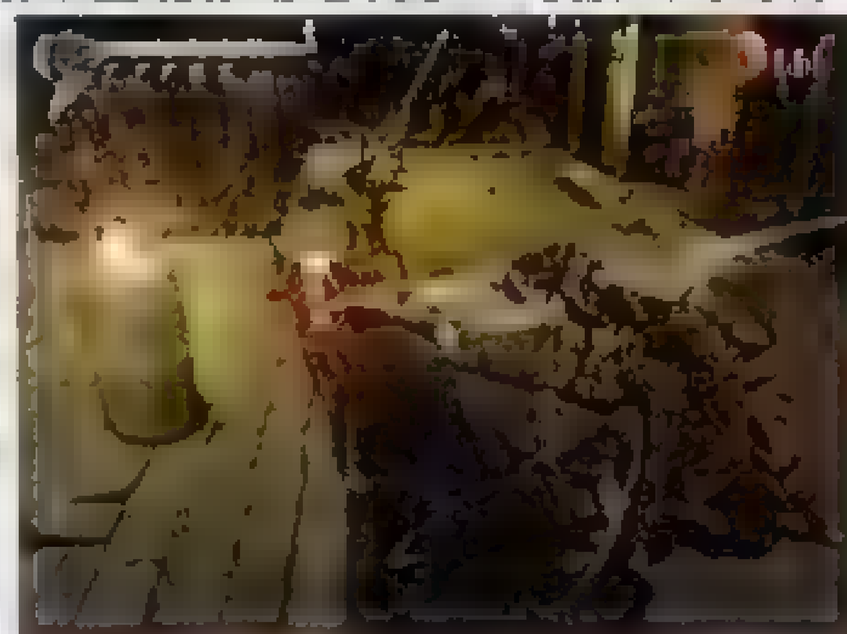
"《鬼泣》系列"是一个将暴力美感发挥到极致的作品，为耍酷而存在的动作给人留下了很深的印象，同时也启发了无数游戏开发商制作类似《鬼泣》的动作游戏。本届E3展前就陆续有《鬼泣3》的消息传出，虽然前作销量不佳，CAPCOM显然不打算就此放过这个具有极高知名度的游戏系列。据说CAPCOM的游戏到了第三代就会有质的变化，不过《鬼泣》则是到了三代才发生真正的质变，这款《鬼泣3》的游戏流程长度与第一作大致相同，不过无论是剧情还是游戏系统显然于前作存在巨大的差异。

鬼泣3	Capcom	ACT
PS2 Dev May Cry 3	预定2004年第四季度	日版
对应周边未定		

回归原点



Capcom似乎特别喜欢推出讲述系列起源的"零代"游戏，《鬼泣3》其实也可以称为"鬼泣0"，《鬼泣3》只是暂定名，不排除今后更名的可能性。《鬼泣3》是一款号称"回归原点"的游戏，故事设定为系列的前传，游戏中所有的事件、角色和设定几乎与《鬼泣2》没有任何联系。系列制作人田中刚希望能够带给玩家更为强烈的哥特式画面感觉，据田中刚所说，《鬼泣3》是一款"疯狂的动作游戏"。"酷"同样是本作的主题，制作人田中刚表示，玩家在玩《鬼泣3》的过程中将会不断的体验到真正"酷"的感觉。不管是穿插在游戏中的剧情演出还是人物动作都是为了突出"酷"这一主题而特别设计。



北村龙平参入

自从与Konami合作开发了《潜龙谍影 孪蛇》后，北村龙平与游戏业似乎结合地越来越紧密。这款《鬼泣3》同样是由北村龙平担当过场动画导演，Capcom给了北村龙平很大的创作自由，包括动作捕捉演员的动作指导等都是由他负责。北村龙平每周都会和游戏导演会面，讨论游戏中的剧情分镜设计。由于不再是根据之前已有的样本重新设计，这次北村龙平可以在游戏中加入更多自己的创作灵感。除了剧情演出，本作实际游戏时的视点设置与前作也有很大区别。之前《鬼泣2》糟糕的视点问题是多数玩家最不满的地方，这次《鬼泣3》将会加入一个全新的视点选项（与《生化危机4》类似）。



双胞胎恶魔猎人大对决

有人说但丁是3D游戏时代最酷的原创角色，这个说法一点都不夸张。"《鬼泣》系列"最重要的标志或许就是但丁那酷到极点的造型，到了《鬼泣2》，但丁的造型更显成熟，不过整体造型没有太大变化。然而到了《鬼泣3》，但丁的新造型恐怕已经完全颠覆了人们心目中的那位恶魔猎人的形象。这位年轻版但丁年纪在20岁出头，给人的感觉是一位不知天高地厚的充满激情的年轻人。但丁并非黑暗骑士斯巴达惟一的儿子，事实上他还有一个双胞胎兄弟维吉尔（Virgil），与但丁一样，他也是一位魔人。维吉尔非常邪恶，同时也将是本作最大的反派人物。本届E3展上Capcom还公布了本作中的一位女性恶魔猎人蕾蒂（Lady），她要猎杀天下所有的恶魔，包括但丁。游戏故事发生在《鬼泣》小说（由《鬼泣》剧本作者撰写的日文小说）和《鬼泣》之间，但丁对于自己的身世一无所知，甚至不知道自己的名字。游戏一开始，但丁正准备开办"Devil May Cry"办公室成为恶魔猎人，此时他体内的恶魔力量尚未苏醒。但丁的恶魔猎人办公室尚未开张，就有一位陌生人来访。他给但丁带来了一封"请柬"，发出这封请柬的正是维吉尔。





我们的但丁！

本作的游戏系统与以往有相当大的改变，首次引入的多职业类型让游戏动作性更加丰富。制作组将本作的多职业系统称为"我的但丁"，目前Capcom公布的有枪手、剑客、魔术师和皇家卫士四种职业类型，在最终版本游戏中职业类型数量可能还会更多。不同的职业类型将给人完全不同的游戏感觉。举个例子来说，如果你喜欢成为枪手，那么游戏一开始你可以选择作为枪手开始执行任务。随着游戏的进行你将会不断获得相关职业的技能点数，这样但丁的枪手能力将会不断提升，不过魔法、剑术和徒手战斗技能将大大落后于其他三种职业类型。但丁的技能倾向不同，游戏给人的整体感觉也将有很大区别，这样的设定无疑是要鼓励玩家多次通关。



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

"《MGS3》 就是60年代的007" ——小岛秀夫

有了这样的背景，也难怪《MGS3》 的主题歌听起来很有《007》的感觉了。

系列的最新作反而回到了原点，将本作的舞台重新搬回到系列最早的舞台——丛林。

《MGS》总能具有这么多的话题，但有1点是不变的：和平的世界正受到核武器的威胁……这次E3展上《MGS》不但公布了最新的游戏预告片和提供可试玩的游戏，也同时提供了本页这组超华丽的图片，一起来欣赏吧。

潜龙谍影3 食蛇者	Konami	ACT
PS2 Metal Gear Solid 3 Snake Eater	预定2004年内	美版
对应周边未定		



▲《MGS3》也采用了一种"朦胧"的画面特效，不知能否像《GTA 罪恶都市》那样随时可以关闭。



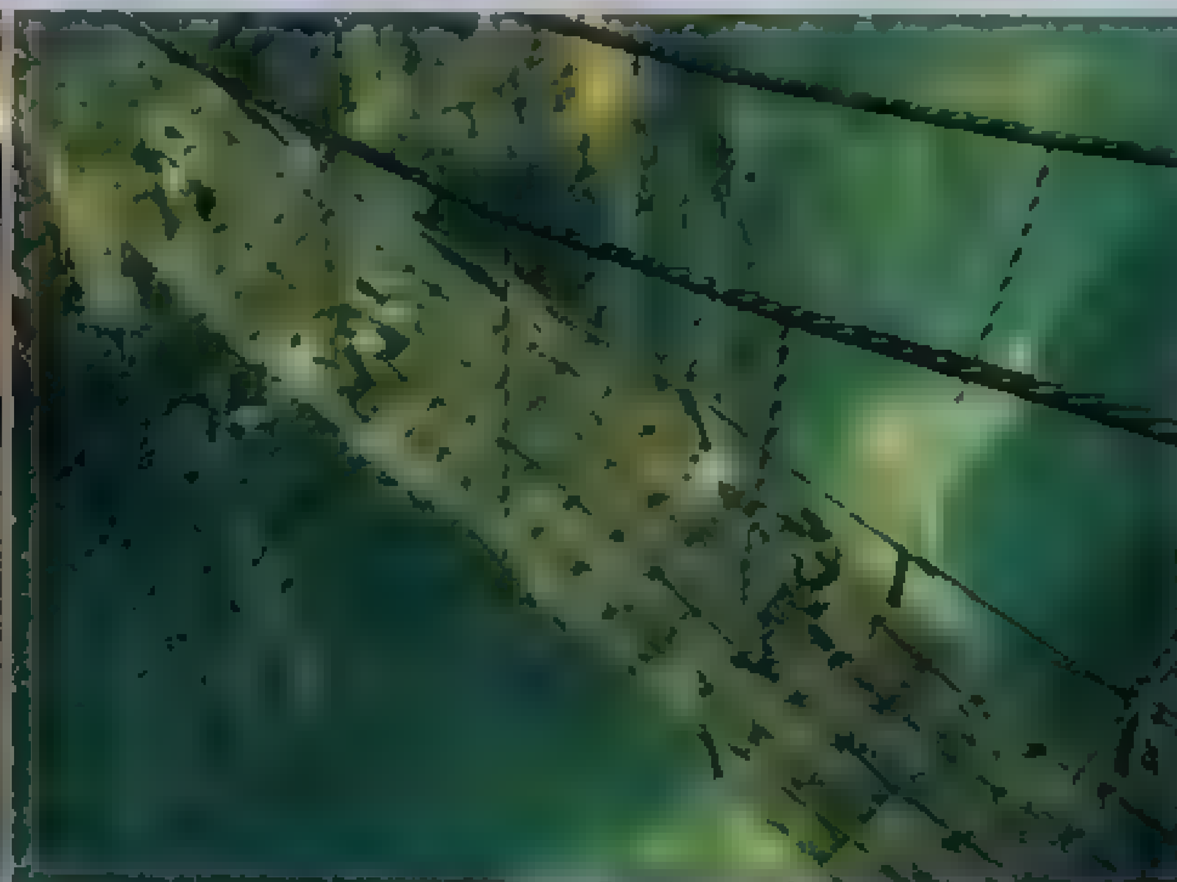
▲这一场景在这次的最新预告片中也有，除了场景很华丽之外，你是否也注意到Snake身上的隐形迷彩?



▲虽然故事发生于上世纪60年代，但游戏中还是会有这样充满机械感的场面。



▲Snake这次登场方式也是回归系列原点的——跳伞 经典啊!



▲相当惊险的一个场面，这座岌岌可危的吊桥随时都可能崩溃。



▲一位相当"威武"的关键女性角色，她同样会在新预告片中出现。



▲全新露面的两位角色，虽然正式身分未明，但可以判断他们会一直在幕后协助着Snake。



▲戴鳄鱼头进行伪装 这已经成了本作的代表性场面之一……等等，旁边是不是还有好几只活的?

游戏情报站

栏目主持：SOUL

特报 10年纪念“PS与科学”展召开


▲久多良木健：与来自世界各国的技术者们所共同创造的PlayStation是牵引娱乐业发展的主导力量。

4月29日，SCEJ在日本科学未来馆举行了“PlayStation与科学”展会，展会上主要是展出了PS系列游戏主机的历史，其中人们可以看到很多之前所未公布过的PS的诞生等秘密。SCEJ社长久多良木健还在开展当天亲自到场致词。

久多良木健表示，“PS的发售已经过了10年（编注：PS于1994年12月3日发售），目前世界上PS以及PS2合计出货量也已经突破了1亿7000万台。以前3D图像还只是梦想，想不到现在也能为普通的家庭所享受了。这是一个由科学所牵引的娱乐世界。”


▲一进入会场就可以看到久多良木健刚进入Sony时的照片，以及一篇《PS的理念》。

其实会场上最引人注目的地方之一，就是由后藤祯佑所设计的PS手柄的设计原型的公开，其设计过程中诞生出的几种PS手柄原始设计让人感觉非常有趣。尤其是人们这时才发现，PS手柄原来曾有“+”、“-”键的设计……


▲这里是“PS的进化论”展出的一部分——“手柄的进化”。这里人们可以看到一个创意大观园！图二手柄右侧6个按键的设定（想不到现在的Xbox手柄上的“黑白键”设定还是用上了这个曾在数年前就被PS放弃的设计），倒弧形的设计有些怪异，难道可以倒过来用？这倒是很有创意，另外○键和X键的位置与最终设计是相反的，图三手柄其中一个按键竟然就是摇杆，这样的设计有些类似现在的NGC手柄的C键，整体外形比较像以前的SFC手柄，图四的手柄，整体结构比较接近于最终的PS2手柄设计，图一的手柄设计虽然也是早期设计，但已经加入了舒服的握柄设计。此外大家也注意到了手柄中间PS的标志了吧，看来这个PS标志也进行了数度变更啊。

特报 EA宣布上财年收入29.6亿美元

EA于日前公布，2003财政年度（2003年4月1日～2004年3月31日，财政年度以下简称）EA所获得的收入为29.6亿美元，比起2002财年24.82亿美元的收入，EA的收入增加了19%！其利润为5.77亿美元，比2002财年增加了82%！

在地区的分布上，EA在美国方面收入为16亿美元，要欧洲方面收入为12亿美元，亚太地区为9700万美元，EA惟一销售下降的地方为日本，2003年财年EA在日本的收入比上一年降了12%，为7100万美元。

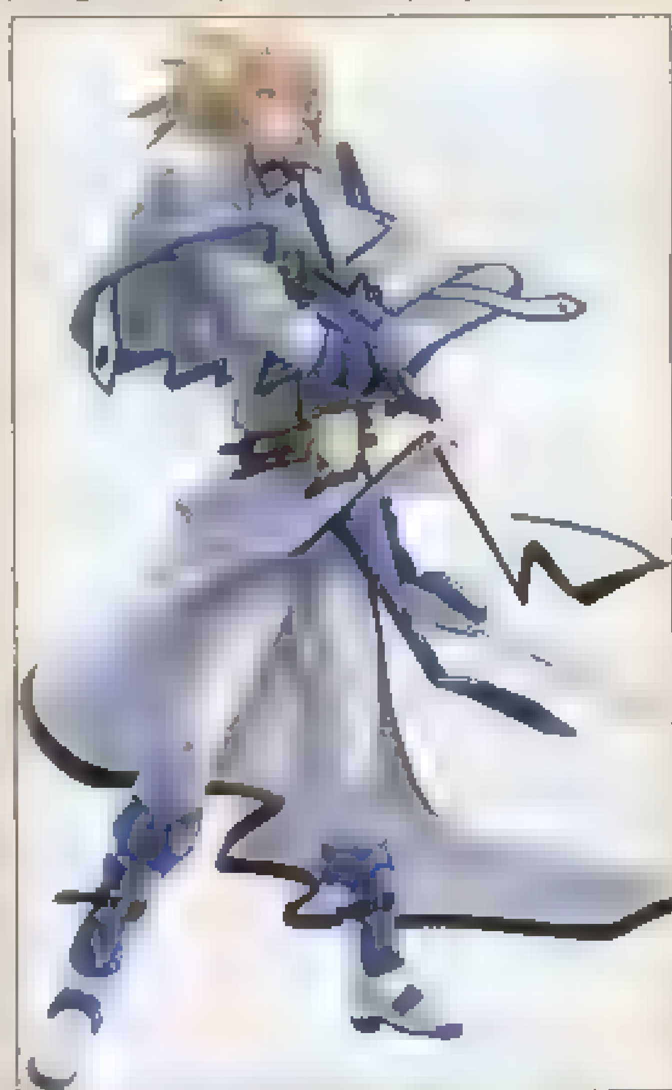


EA去年最成功的游戏是6个系列作，包括“《模拟人生》系列”、“《极品飞车》系列”、“《荣誉勋章》系列”、“《FIFA足球》系列”、“《指环王》系列”及“《Madden NFL橄榄球》系列”，这6个系列中每一系列在2003财年都卖出了500万套以上的游戏。目前EA已有累计27款白金游戏（百万销量游戏）。

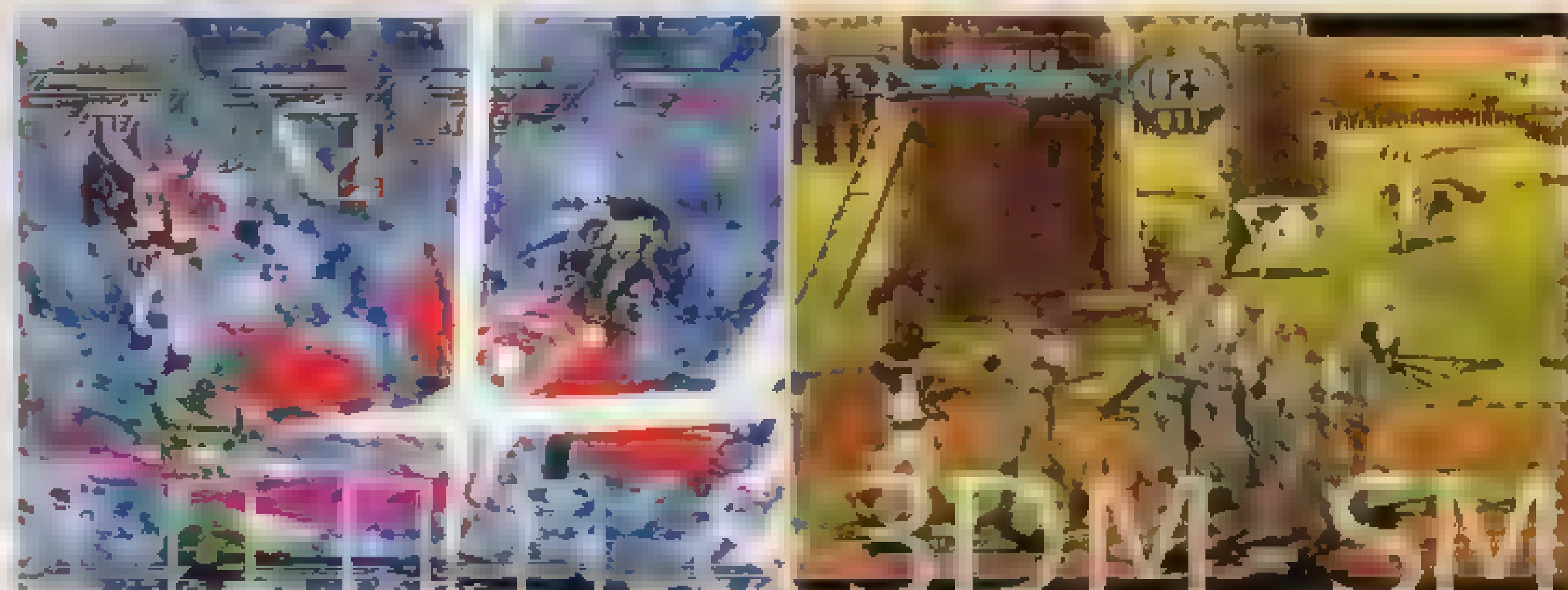
EA预计2005财年其收入将达到32～35亿美元，而EA主席兼CEO拉里·普罗斯特（Larry Probst）近期还向有关分析家透露，EA拥有24亿美元的现金储备，EA果然“富可敌国”。2005年的第一季度EA的表现也非常好，EA首席财政官透露《拳击之夜2004》（Fight Night 2004）销量已经突破了100万套。

特报 2D格斗新贵家用版夏季推出

超热门街机2D格斗游戏《罪恶装备ISUKA》的PS2版已经确定将于7月29日发售，售价6800日元，销售商是Sammy，开发者仍是街机版开发商Arc System Works。



作为“《罪恶装备》系列”的最新作，《罪恶装备ISUKA》的最大进化在于可以进行4人同时对战。在PS2版中，对应PS2专用多重连接器也能够支持4人对战，除了具有街机的“2对2”对战模式外，还将具有PS2原创的3对1模式，另外还加入了街机版所没有的原创角色，全新角色仍由系列作著名画师石渡太辅设计。更令玩家们动心的，本作还加入了完全原创的“GG BOOST MODE”，在这一模式中，玩家将可以玩到一款以《罪恶装备ISUKA》中的角色为主角的横卷轴动作游戏！可以说本作的家用机版真是花足了心思，用足了诚意。


▲不愧是2D格斗新贵，画面仍是那么炫。
▲增加动作游戏模式的想法显然借鉴自《铁拳3》。

特报 罗技推出全新PS2无线手柄


▲这是收信号的装置，装在手柄插槽。

著名周边商罗技于5月10日宣布将推出全新的PS及PS2用无线手柄，名为"Cordless Compact Controller"，将于夏季发售，售价为4580日元。

"Cordless Compact Controller"其实是罗技之前曾推出过的PS2专用无线手柄"Cordless Controller"的更小巧、更先进版本，采用罗技自行开发无线技术开发而成，可以让无线手柄完全达到普通有线手柄的响应速度，无线的距离为9米。无线手柄同样搭载有两个摇杆，而且同样具有振动功能，所用电源为两颗电池，使用一般的碱性电池连续使用时间可达到50小时。


▲银色"Cordless Controller"。 ▲黑色"Cordless Controller"。 ▲白色"Cordless Controller"。

特报 《最终幻想XII》突然宣布延期

Square Enix于5月6日宣布，原定于2004年夏季发售的PS2《最终幻想XII》宣布延期至2004年冬到2005年春期间。为全世界所瞩目的《最终幻想XII》是天才游戏开发人松野泰己领导的Square Enix第四开发部负责开发的，本作也是系列作品（指除《FFX》以外的正统RPG）第一次作出各种大胆的全新尝试的一作，但也可能由此带来一定的开发难度，Square Enix宣布的延期理由是"为了让用户更满意而决定进一步提高品质。"相信Square Enix和第四开发部这次宣布延期也是相当有压力的，但仍做出这样的也足见Square Enix对《最终幻想XII》的品质充满信心。


▶消息传出，Square Enix当天股价有一定下降。

特报 利用EyeToy可16人同时视频聊天

续《EyeToy：Play》及《EyeToy：Groove》之后，欧洲SCE于日前公布他们开发的第三款对应EyeToy的游戏《EyeToy：Chat》，Chat是聊天之意，这将是一款利用EyeToy的聊天游戏，通过EyeToy的摄影机功能，玩家可以把自己的形象通过网络传输给另一位玩家，再用耳麦与对方说话，这就形成了网络视频聊天。

游戏中对应文字、声音、视频邮件以及视频聊天共4种交流方式，视频聊天时最多对应16人同时进行，如果是文字聊天的时候，最多可以支持256人同时进行，当然，游戏提供很多种可以在线一起玩的小游戏。本作欧洲预定于夏季发售。



特报 世嘉大作《OutRun2》移植Xbox

欧洲世嘉（SEGA）终于确认世嘉的街机赛车大作《OutRun2》将会移植家用机，最终选择的家用机平台为Xbox。

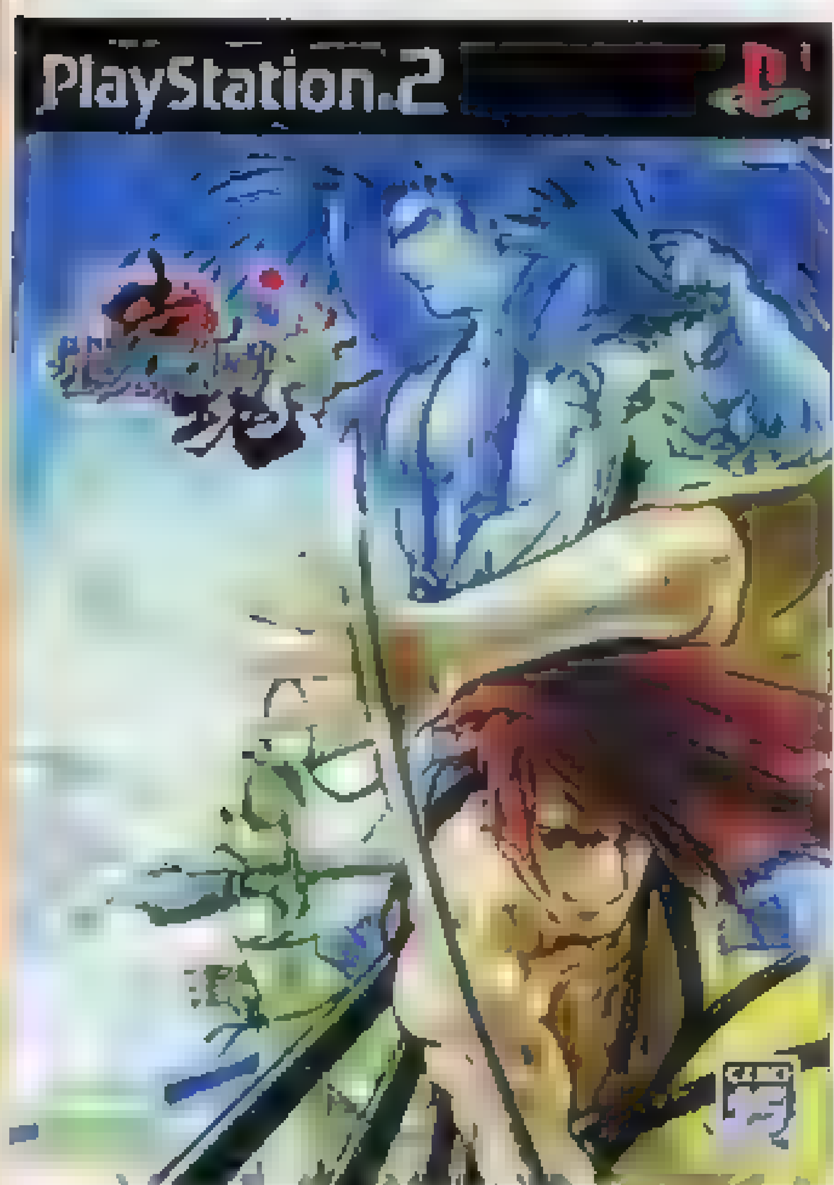
街机版《OutRun2》由世嘉头号街机游戏开发组SEGA AM2于2003年12月推出，也是著名街机赛车游戏《OutRun》相隔17年之后的继作，基板采用的是最新的Chihiro，该基板也是与Xbox主机相容的，所以要将此作移植到Xbox可以说还是相当容易的。

这次的Xbox版正由英国的开发组Sumo Digital开发中。Xbox版将会做出各方面的提高，例如对应XboxLive网络游戏模式，同时也会有全新的单人游戏任务模式，以及各项隐藏要素。



新闻短波

■SNK Playmore公布了将于6月24日发售的PS2版《侍魂零》的原创封面，游戏售价6800日元，可用角色达到26人。



■Capcom为了在美国纪念《街霸》15周年，将在美国发售Xbox版《街头霸王纪念收藏》，其中包括《至尊街头霸王II》以及《街头霸王III 三度冲击》两款游戏，两游戏都将对应Xbox Live以实现网络对战，Xbox版《街头霸王纪念收藏》预定将于2004年秋发售。



■《星之海洋3》欧版确定将于秋季发售，发行商为Ubisoft。目前Square Enix在欧洲的软件销售都是找其他厂商进行代销的，如原来的《保镖》、《FFX》、《王国之心》由Sony代理，EA代理过《FFX-2》、《FFXI》、《FFXII》，Square Enix在美国推出的软件则由自己来销售。

■据报道，目前Xbox在亚洲的总销量为130万台。

■《杀戮地带》欧版发售日定于10月8日，鉴于这是一款由欧洲开发组的作品，所以本作先行发售欧洲也在情理之中。



■在PS2上勇破100万套的销量之后，《战国无双》日前公布将推出Xbox版，并对应杜比5.1声道，美国方面发售日定于夏季。

■SCE公布一款模拟DJ（音乐主持人）游戏《DJbox》，并宣称这是一款"把PS2作为未来的DJ工具"。

■Bandai公布2003财年销售额为2631亿日元，不过其游戏部门的销售额其实是约388亿日元。

■美国方面做了一项市场调查，指出PS2的独占游戏数正大减少，但Xbox的独占作品却在增加，比如《横行霸道》最终还是移植Xbox，但《毁灭战士III》等越来越多的作品却只对应Xbox，ID公司表示："只在Xbox上开发并不是因为和微软订下独占协议，而单纯只是因为技术问题。"

■《最终幻想XII》除将在游戏中CG动画的音乐对应杜比环绕规格以外，实际游戏也对应杜比环绕规格。之前的《FFX》及《FFX-2》只在游戏动画中对应杜比5.1声道。



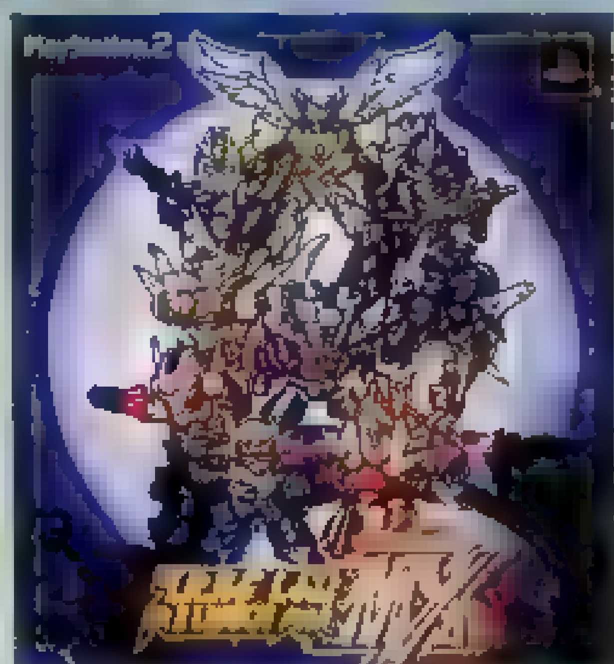
■Konami宣布2003财年的销售额为2734亿日元，创历史新高，利润为407亿日元，也是历史最高纪录。

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

超级机器人大战MX　Banpresto　S・RPG

PS2　スーパーロボット大战MX　预定2004年5月27日　日版

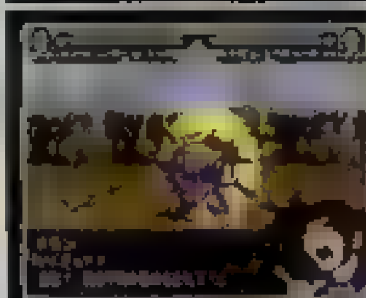
对应 机战专用 　推荐玩家年龄 全年龄



在经过了长达两个月之久的延期之后，Banpresto看来下定决心不再延期了。为了给本作造势，厂商先后放出了两段超长的战斗动画宣传片，令不少FANS看得热血沸腾。本作除追加了几部初次登陆《机战》的动画作品之外，还针对游戏本身进行了一番大改造　类似于"《SD高达》系列"的多层地图系统首次在本系列中出现！而在游戏开始时，玩家还可以选择一部自己最喜欢的动画作品，之后该作品中的角色，无论在经验值、机体改造段数等各方面，都有着无与伦比的优势！不同空间、不同机体的平行战斗会是怎么样的？相信游戏会为您带来一番全新的体验！



機動戦士ガンダム 逆襲のシャア



機動武闘伝Gガンダム



新世紀エヴァンゲリオン

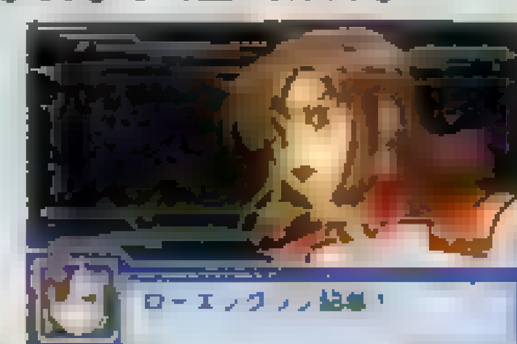
机动战士高达SEED——与友人与你相会在战场　Bandai　AVG

GBA

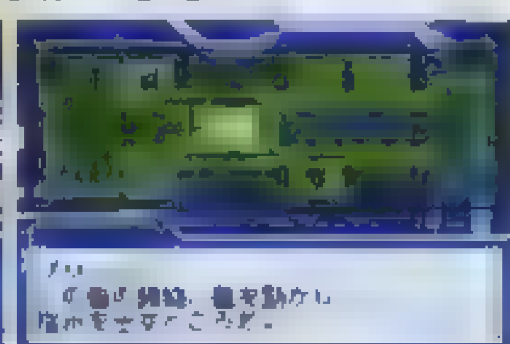
推荐玩家年龄 全年龄



以去年放映完毕的《机动战士高达SEED》为原型的高达游戏最新作《与友人与你相会在战场》终于将要在GBA上登场了。令人意外的是，本作的类型是高达游戏中极为罕见的AVG。玩家在本作中，能够体验到一般AVG游戏中的电子小说式的故事以及刺激的战斗。本作形式应该与《樱大战》比较类似：当故事发展到一定程度的时候便会开始战斗。整个游戏也将分为AVG和S　RPG两个部分。而AVG部分，除了将收录原著全50话的故事之外，还加入了许多原创故事。这对所有FANS来说，或许是最有吸引力的吧！







PlayStation2

5月	5月19日	武刃街	Bujingai: The Forsaken City	ACT	Taito	售价未定
	5月27日	胜负师传说 哲也 DIGEST	胜负师传说 哲也 DIGEST	ETC	ATENA	5800日元
	5月27日	**超级机器人大战MX**	**スーパーロボット大战MX**	**S・RPG**	**Banpresto**	**7980日元**
	5月27日	足球王国 试验版	Football Kingdom Trial Edition	SPG	Namco	3800日元
	5月27日	战车前线	PANZER FRONT	SLG	Enterbrain	7800日元
	5月27日	**伊莉丝的工作室 永恒玛娜**	**イリスのアトリエ　エターナルマナ**	**RPG**	**GUST**	**6800日元**
	5月27日	长空超翼神	ESPGALUDA	STG	Arika	6800日元
	5月27日	世界拉力冠军赛3	WRC3	RAC	SPIKE	6800日元
	5月27日	电车GO！最终章	电车でGO！ FINAL	SLG	Taito	6800日元
	5月27日	血腥咆哮4	BLOODY ROAR 4	FTG	Hudson	6800日元
	5月27日	转生学园幻苍录	转生学园幻苍录	S・RPG	Atlus	6800日元
	5月31日	夜胆侠	DareDevil	ACT	Encore SoftWare	39.99美元
6月	6月1日	前线任务4	FRONT MISSION 4	SLG	Square Enix	49.99美元
	6月2日	哈利·波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	39.99美元
	6月10日	樱坂消防队	樱坂消防队	ACT	Irem	6800日元
	6月10日	烈火之炎 FINAL BURNING	烈火の炎 FINAL BURNING	ACT	Konami	5980日元
	6月17日	**寂静岭4**	**SILENT HILL4 The Room**	**AVG**	**Konami**	**6980日元**
	6月21日	横冲直撞3	DRIV3R	ACT	Atari	49.99美元
	6月24日	吸血恐慌	Vampire Panic	AVG	Sammy	6800日元
	6月24日	侍魂 零	Samurai Spirits Zero	FTG	SNK Playmore	6800日元
	6月24日	J联盟 创造职业球会！'04	J LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04	SLG	SEGA	6800日元
	6月24日	三年级2班 金八老师 屹立在传说的讲台前！	3年B组 金八先生 传说の教坛に立て！	AVG	Chunsoft	6800日元
	6月24日	秋之回忆 在那之后	Memories Off それから	AVG	Kid	6800日元
	6月24日	**异度传说 二章 善恶的彼岸**	**ゼノサーガ　エピソードII 善悪の彼岸**	**RPG**	**Namco**	**6980日元**
7月	7月1日	铁人28号	铁人28号	ACT	Bandai	6800日元
	7月15日	EYETOY：运动吧	アイトーイ　スポーツ	ETC	Konami	售价未定
	7月22日	**宇宙巡航机V**	**Gradius V**	**STG**	**Konami**	**6980日元**
	7月22日	太鼓之达人 四代目	太鼓の达人　あつまれ！祭りだ！！四代目	MUG	Namco	6980日元
	7月29日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore	6980日元
	7月29日	多鲁亚加的恶梦 不可思议的迷宫	THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议のダンジョン	RPG	Arika	售价未定
	7月29日	罪恶装备 ISUKA	GUILTY GEAR ISUKA	FTG	Sammy	6800日元
8月	8月5日	EYETOY：捉猴啦	サルアイトーイ	ETC	SCEI	售价未定
	8月19日	**幻想水浒传IV**	**幻想水浒传IV**	**RPG**	**Konami**	**6980日元**
	夏季预定	剑豪3	剑豪3	ACT	元气	售价未定

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

伊莉丝的炼金术士 永恒玛娜

Gust | RPG | PS2

イリスのアトリエ エタ ナルマナ | 2004年5月27日 | 日版

对应周边未定 | 推荐玩家年龄：全年龄



“《工作室》系列”的最新作，在前作《维奥的工作室》进入黄金殿堂后本次再接再厉。摒弃了系列一惯的“接受委托→收集材料→调和→完成委托”的模式，以RPG形式全新出击。采用双主角的形式，在剧情上进行了大幅度的强化。构造了全新战斗系统，会有许多大魄力的敌人出现。炼成系统在继承的基础上进行了改革，加入了“源素”和“玛娜”的概念，让世界观更加成熟。有着如此丰富的系统和世界，相信各类玩家都能在其中找到属于自己的乐趣。



转生学园幻苍录

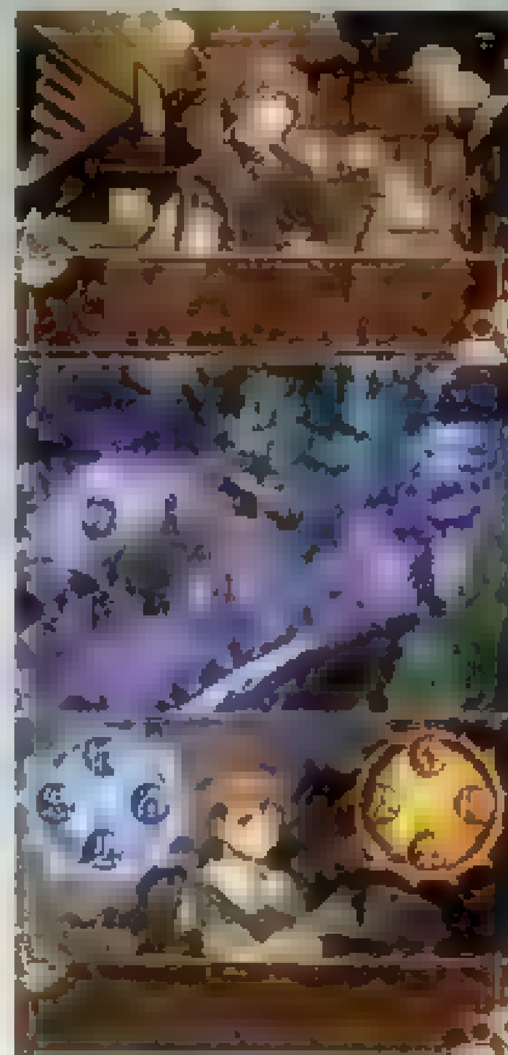
ATLUS / Asmik Ace | S・RPG | PS2

转生学园幻苍录 | 预定2004年5月27日 | 日版

对应周边未定 | 推荐玩家年龄：全年龄



为了庆祝“《东京魔人学园》系列”创立五周年，在今年之内至少会有四部该系列的作品问世，而其中这部《转生学园幻苍录》虽然说人设及世界观都与正传有着不小的差异，但通过那熟悉的感情输入系统和游戏进行方式我们就可以清楚地看出，它也是“《东魔》系列”的衍生物之一。本作的故事发生在现代的日本，而天魔及镇守人之间的战争，以及天照馆与月读学园之间的明争暗斗便是本作的两大主线。虽然说在5月27日有着《超级机器人大战MX》以及《银河战士》等大作，不过这部作品其实也是个不错的选择。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体　发售日　售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年5月19日～2004年8月19日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。
注3：Nintendo的游戏为含税价格。

GAMEBOY ADVANCE

5月24日	马里奥对大金刚	Mario VS Donkey Kong	ACT	Nintendo	29.99美元
5月27日	银河战士 零点任务	Metroid Zero Mission	ACT	Nintendo	4800日元
5月28日	加加小丸 传承记	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	Jaleco	4800日元
6月2日	哈利・波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	29.99美元
6月10日	马里奥对大金刚	Mario VS. Donkey Kong	ACT	Nintendo	4800日元
6月15日	索尼克 Advance 3	Sonic Advance 3	ACT	SEGA	29.99美元
6月17日	**索尼克 ADVANCE3**	**ソニック アドバンス3**	**ACT**	**SEGA**	**4800日元**
6月24日	**特鲁尼克大冒险3 ADVANCE**	**トルネコの大冒险3アドバンス**	**RPG**	**Chunsoft**	**5980日元**
7月1日	学校的怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	AVG	TDK Core	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

5月27日	瓦里奥世界	ワリオワールド	ACT	Nintendo	5800日元
6月2日	哈利・波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	39.99美元
6月7日	塞尔达传说 四支剑＋	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	ACT	Nintendo	49.99美元
6月25日	汤姆・克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft	49.99美元
2004夏预定	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	售价未定
2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	Capcom	售价未定
2004冬预定	**生化危机4**	**バイオハザード4**	**AVG**	**Capcom**	**售价未定**
2004冬预定	**火焰之纹章 苍炎之轨迹**	**ファイアーエムブレム苍炎の轨迹**	**S・RPG**	**Nintendo**	**售价未定**
2004年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	Nintendo	售价未定
2004年内预定	**马里奥故事2**	**マリオストーリー2**	**RPG**	**Nintendo**	**售价未定**
2004年内预定	大金刚 康茄鼓 DISK2	ドンキーコンガ DISK 2	ACT	Nintendo	售价未定

Xbox

5月25日	合金弹头3	Metal Slug 3	ACT	SNK	39.99美元
6月2日	横冲直撞3	DRV3R	ACT	Atari	[illegible]美元
2004夏预定	**死或生在线**	**DOA ONLINE**	**FTG**	**TECMO**	**[illegible]日元**

亚洲排行榜 UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年4月26日～5月2日

1位 NGC PIKMIN2

Nintendo ■ ACT ■ 2004年4月29日 ■ 16万99套 ■ 累计16万99套



本作果然对得起“宫本茂老师”这个名号，在创意和系统方面简直可以用“出色”来形容。玩家控制两名可爱的主人公控制着不同颜色、各自特性的PIKMIN在未知的星球中寻找各种物品卖钱，帮助公司还债。其可爱度绝对可以排上这个位置。

2位 PS2 达比赛马'04

Enterbrain ■ SPG ■ 2004年4月22日 ■ 9万8437套 ■ 累计39万5459套



赛马在世界各地都有非常高的人气，也许马迷们除了能够感受到场内那种狂热的气氛外，还可以扎实自己的口袋吧。(^_^) 也是因为这些原因，《达比赛马》系列在每年都能卖个好成绩。因为有《PIKMIN2》的“约束”，本周只能排第2了。

3位 GBA 火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2

Tomy ■ ACT ■ 2004年4月29日 ■ 7万999套 ■ 累计7万999套



《火影忍者NARUTO》不但在动漫界红透半边天，在游戏界往往也可以取得玩家的青睐。其主要原因是作为代理商的Tomy和Bandai用心制作，不像有些代理商那样，一年就一个动画作品推出了十几款惨不忍睹的游戏。不过本作的BGM也未免太差了……

排名	游戏	数据
4	星之卡比 镜之大迷宫	Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年4月15日 ■ 4万8210套 ■ 累计29万971套
5	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix ■ PS2 ■ RPG ■ 2004年3月25日 ■ 3万6911套 ■ 累计153万8037套
6	筋肉人 新世纪	Bandai ■ PS2 ■ FTG ■ 2004年4月22日 ■ 3万5718套 ■ 累计11万9816套
7	口袋妖怪 火红	Nintendo ■ GBA ■ RPG ■ 2004年1月29日 ■ 2万3201套 ■ 累计110万2420套
8	洛克人ZERO3	Capcom ■ GBA ■ ACT ■ 2004年4月23日 ■ 2万2933套 ■ 累计6万2214套
9	异度传说 Freaks	Namco ■ PS2 ■ ECT ■ 2004年4月29日 ■ 2万445套 ■ 累计2万445套
10	FC迷你版 超级马里奥兄弟	Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年2月14日 ■ 1万9837套 ■ 累计50万8907套

2004年4月19日～4月25日

1位 PS2 达比赛马'04 NEW!

Enterbrain ■ SPG ■ [illegible]

2位 PS2 筋肉人 新世纪 NEW!

Bandai ■ FTG ■ 2004年4月22日 ■ 8万4098套 ■ 累计8万4098套

3位 GBA 星之卡比 镜之大迷宫

Nintendo ■ ACT ■ 2004年4月15日 ■ 5万3976套 ■ 累计24万2770套

排名	游戏	数据
4	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix ■ PS2 ■ RPG ■ 2004年3月25日 ■ 4万2626套 ■ 累计150万1126套
5	洛克人ZERO3 NEW!	Capcom ■ GBA ■ ACT ■ 2004年4月23日 ■ 3万9281套 ■ 累计3万9281套
6	猩红之泪 NEW!	Capcom ■ PS2 ■ ACT ■ 2004年4月23日 ■ 3万2050套 ■ 累计3万2050套
7	马里奥高尔夫 GBA之旅 NEW!	Nintendo ■ GBA ■ SPG ■ 2004年4月22日 ■ 2万8170套 ■ 累计2万8170套
8	新天魔界 混沌时代IV NEW!	Idea Factory ■ PS2 ■ SLG ■ 2004年4月22日 ■ 2万3068套 ■ 累计2万3068套
9	FC迷你版 超级马里奥兄弟	Nintendo ■ GBA ■ ACT ■ 2004年2月14日 ■ 1万8164套 ■ 累计48万9070套
10	口袋妖怪 火红	Nintendo ■ GBA ■ RPG ■ 2004年1月29日 ■ 1万7519套 ■ 累计107万9219套

本期短信排行榜

2004年4月29日～5月10日

1 刚才和朋友踢了一场搞笑的比赛，比分3：2，我赢了，但是在射手榜上却没有一个名字。原来我们进了五个乌龙球！（湖北宜昌 王刚）

2 可恶的稻船！干嘛用金城武作左马介的形象，害我在众女生面前表演连一闪时她们不是为我的操作技术尖叫，而是喊：金城武好帅哦！（广东 黎家丞）

3 简简单单地玩、高高兴兴地玩、快快乐乐地玩，强烈建议只玩FF的人来玩DQ，知道什么是简单的美。（上海读者）

4 我妹妹拿了我的GBA来玩。突然叫起来，她对我说“这只怪物好可怕，把人吃掉连骨头都没剩下……”（广东读者）

5 这个系列是我在玩了这么多年游戏以来最能给我震撼力的游戏，没有它我可能这辈子都不会看《三国演义》了。（江苏 小明）



日本排行榜总括

本期终于恢复了两周的排行榜！之前有不少读者说老一周的排行榜其实不必要制作得那么详细，毕竟这种东西也有一定的时效性，因此我们从本期开始简化了老一周的排行榜。（其实只是去掉了评语，读者们不必担心^_^）说回正题，这两周最让读者们惊讶的应该就是《达比赛马'04》了吧！可能国内的读者不明白为什么赛马游戏也可以登上榜首，其实赛马在很多国家也是一项盛事哦！另外，《PIKMIN2》一出道果然占据了新一周的榜首位置，宫本茂大师的创意之作实在是让人惊讶。

参加短信排行榜的方法：发送TP+本周正在玩的游戏名称+姓名到33557770，有机会获得GBA SP和精美礼品。

“短信排行榜”得奖名单

本周获得GBA SP的读者是来自上海的135****9402

精美礼品得奖者

139****1798	广东	135****3839	山西
137****1096	广东	139****9999	广东
136****1413	上海	138****6698	湖北
137****6228	陕西	138****4145	河北
137****0979	上海	137****2345	广东
136****3911	广东	137****0991	天津
[illegible]****947[illegible]	浙江	13[illegible]****7639	浙江
1[illegible]5****0990	海南	1[illegible]8****8866	上海
[illegible]35****7882	广西	[illegible]38****0634	北京
136****3261	北京	135****2916	广东

* 奖品将于1个月后发放

UCG CHARTS 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为 2004 年 5 月 3 日～5 月 9 日）

1 Red Dead Revolver
荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ Xbox ■ ACT ■ 2004 年 5 月 3 日

2 Samurai Warriors
战国无双
■ Koei ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 5 月 6 日

3 Onimusha 3:Demon Siege
鬼武者 3
■ Capcom ■ PS2 ■ Adventure ■ 2004 年 4 月 27 日

4 Red Dead Revolver
荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 5 月 3 日

5 虹吸战士 最后关头
■ SCEA ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 5 月 4 日

6 Rallisport Challenge
■ Microsoft ■ Xbox ■ RAC ■ 2004 年 3 月 4 日

7 La Pucelle：Tactics
■ Mast [illegible] ■ PS2 ■ RPG ■ 2004 年 5 月 4 日

8 NBA Ballers
■ Midway ■ PS2 ■ SPG ■ 2004 年 4 月 5 日

9 拳击之夜 2004
■ EA ■ PS2 ■ SPG ■ 2004 年 4 月 5 日

10 变形金刚
■ Atari ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 5 月 5 日





近年来Rockstar Games在美国推出的游戏都有相当好的票房保证，《荒野大镖客》是Rockstar从Capcom处接手的游戏，经过了相当大程度的改变。《荒野大镖客》的热卖一点都不令人意外，奇怪的是Xbox版的销量居然比PS2 高。或许这类游戏还是比较适合Xbox玩家吧！《战国无双》和《鬼武者 3》这两款来自日本的春季大作同样也大受美国玩家欢迎。SCEA的5月份大作《虹吸战士：最后关头》令人失望，这款曾经几乎可向《MGS》叫板的游戏到了PS2时代已然雄风不再，无论是游戏品质还是销量都无法令人满意。

美国当周出租榜

（统计时间为 2004 年 4 月 26 日～5 月 2 日）

1 Hitman:Contracts
杀手 47：契约
■ Eidos ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 4 月 20 日

2 NBA Ballers
NBA Ballers
■ Midway ■ PS2 SPG ■ 2004 年 4 月 5 日

3 Hitman:Contracts
杀手 47：契约
■ Eidos ■ Xbox ■ ACT ■ 2004 年 4 月 20 日

4 [illegible]nderground
极品飞车 地下狂飙
■ EA ■ PS2 ■ RAC ■ 2003 年 11 月 17 日

5 汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉
■ Ubisoft ■ Xbox ■ ACT ■ 2004 年 3 月 23 日

6 NBA Ballers
■ Midway ■ Xbox ■ SPG ■ 2004 年 4 月 5 日

7 汤姆·克兰西的彩虹六号 3
■ Ubisoft ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 3 月 24 日

8 007 所有或一无所有
■ EA ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 2 月 17 日

9 黑手党
■ Gathering ■ PS2 ■ ACT ■ 2004 年 1 月 28 日

10 拳击之夜 2004
■ EA ■ PS2 ■ SPG ■ 2004 年 4 月 5 日

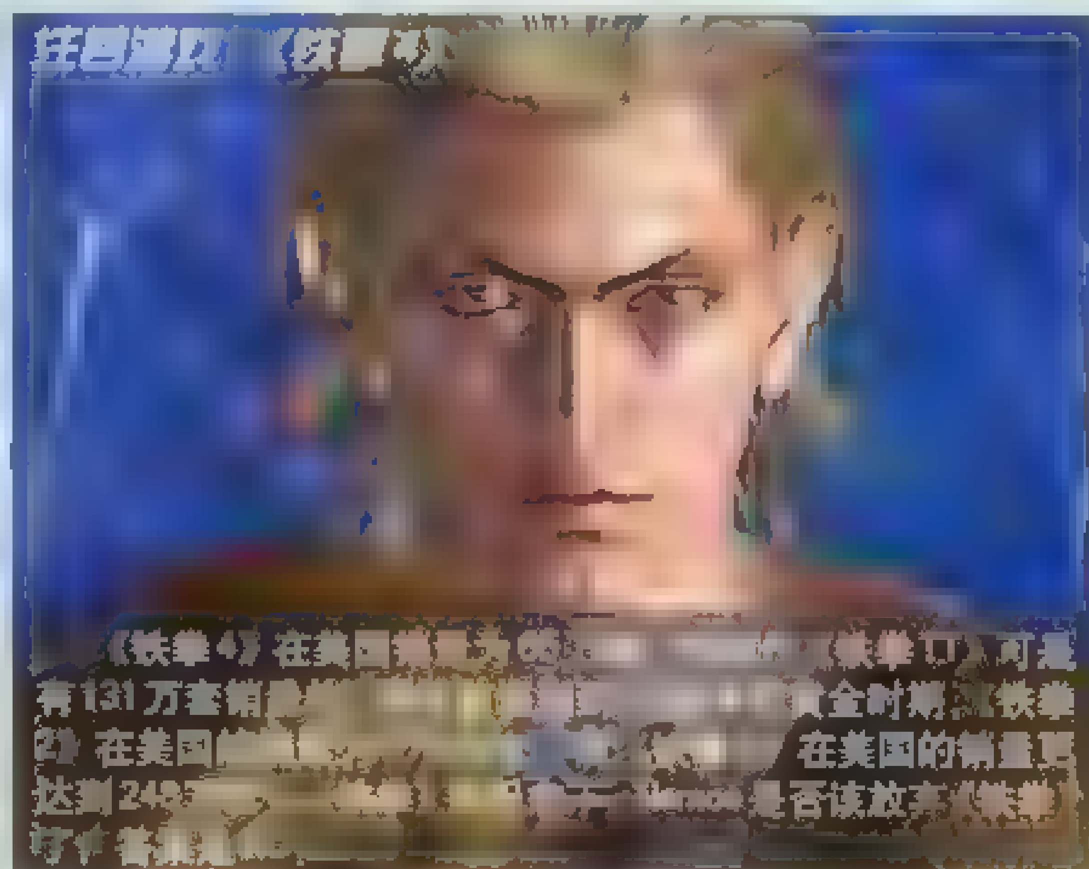
PS2 全美版游戏销量 100 强（二）

序	游戏译名	发行商	类型	发售月	美版销量	日版销量
21	SOCOM 海豹突击队	SCE	ACT	2002 年 8 月	139 万套	4 万套
22	007 受袭的特工	EA	ACT	2001 年 11 月	136 万套	-
23	古惑狼 4	VU Games	ACT	2001 年 10 月	136 万套	21 万套
24	铁拳 TT	Namco	FTG	2000 年 10 月	131 万套	46 万套
25	指环王 双塔	EA	ACT	2002 年 10 月	128 万套	7 万套
26	皇牌空战 04	Namco	STG	2001 年 10 月	125 万套	36 万套
27	托尼·霍克的滑板手 地下	Activision	SPG	2003 年 10 月	121 万套	
28	辛普森一家：公路狂暴	EA	RAC	2001 年 11 月	115 万套	-
29	真实犯罪 洛城街头	Activision	ACT	2003 年 11 月	113 万套	
30	身临距阵	Atari	ACT	2003 年 5 月	112 万套	8 万套
31	NBA Live2004	EA	SPG	2003 年 10 月	112 万套	3 万套
32	ATV Off Road Fury2	SCE	RAC	2002 年 11 月	111 万套	
33	致命格斗 死亡联盟	Midway	FTG	2002 年 11 月	107 万套	
34	WWE 职业摔角 4	THQ	SPG	2002 年 11 月	106 万套	6 万套
35	鬼泣	Capcom	ACT	2001 年 10 月	105 万套	64 万套
36	最终幻想 X-2	Square Enix	RPG	2003 年 11 月	104 万套	195 万套
37	荣誉勋章 日出	EA	FPS	2003 年 11 月	101 万套	7 万套
38	SOCOM II 海豹突击队	SCE	ACT	2003 年 11 月	100 万套	
39	NBA Live 2003	EA	SPG	2002 年 10 月	96 万套	1 万套
40	NCAA 橄榄球 2003	EA	SPG	2002 年 7 月	94 万套	-
41	Madden NFL2001	EA	SPG	2000 年 10 月	93 万套	3 万套
42	WWE 职业摔角 3	THQ	SPG	2001 年 11 月	91 万套	8 万套
43	Twisted Metal Black	SCE	ACT	2001 年 6 月	84 万套	-
44	生化危机 代号 维罗尼卡 完全版	Capcom	AVG	2001 年 8 月	80 万套	34 万套
45	大逃亡	SCE	ACT	2003 年 1 月	79 万套	2 万套
46	007：夜火	EA	ACT	2002 年 11 月	77 万套	11 万套
47	龙珠 Z 武道会 2	Atari	ACT	2003 年 12 月	77 万套	48 万套
48	鬼武者	Capcom	ACT	2001 年 3 月	75 万套	100 万套
49	Spy Hunter	Midway	RAC	2001 年 9 月	74 万套	-
50	NBA Live 2002	EA	SPG	2001 年 11 月	74 万套	6 万套

统计时间：2000 年 10 月 26 日～2004 年 4 月 3 日（所列数据仅供参考）

这次的"PS2全美版游戏销量100强（二）"，大家就可以看到很多日本著名游戏在美国的销量了。

◆Namco 的《铁拳 TT》和《皇牌空战 04》，这两款作品在日本只有三四十万的销量，但在美国都达到了 120 万套的销量！好的作品得到了真正的承认，相关作品的爱好者们都会感到很欣慰吧。◆《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》比较夸张，想不到与 DC 版相隔 1 年半后才推出的 PS2 版在美国还能卖上 80 万套，要知道，当时的DC版在美国也只卖了35万套！让人不得不感叹啊。◆SCE 放弃了《古惑狼》的版权，但讽刺的是，离开了SCE 的《古惑狼》仍然大卖，由 VU Games 发行的《古惑狼 4》的销量还是超过了SCE 的新动作游戏《杰克与达斯特》以及《瑞奇与叮当》。



◆在所有的模仿《横行霸道 III》的游戏中，《真实犯罪：洛城街头》算是其中销量最高的一作了，目前 Activision 已经公布了《真实犯罪 2》。◆SCE 的两作《SOCOM》达到了 100 万套销量的意义与众不同，因为这两款作品都以网络游戏模式为大卖点的。



上海托普信息技术学院
加拿大高科技互动艺术学院
联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演、两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

本世纪极具前途的产业！期待您的加入！

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025599　021-68020829

学院地址：上海市南汇区勤奋路一号

E-mail：zhangxiaofang@topgroup.com

SPECTRAL FORCE

スペクトラルフォース ラジカルエレメンツ

相信许多玩家还记得1997年那款号称"1000人V.S.1000人"的游戏吧，就在刚推出了"《混沌时代》系列"第四作《新天魔界》之后，IF又将目光投向了系列的开山之作——《鬼魂力量》上面。虽说是新作，但游戏发生的舞台还是玩家所熟知的永无之大陆，既然有相同的世界观，那么玩家不会有不熟悉的感觉。

本作的故事发生在《鬼魂力量》的第一次永无大陆战争的400年前的魔导世纪603年，以位于永无大陆上的一个小国奥鲁塔迪德为舞台。历史上第一个击退魔族而建国的拉法姆王国发布了战争宣言，而奥鲁塔迪德也表明了对抗的决心，他们向鸟人王国米尔丽亚求助，就这样，历史翻开了新的篇章。

文：邪魔天使

鬼魂力量 魔法元素	Idea Factory	SLG
PS2	预定2004年8月19日	日版
限定版8800日元		

CHARACTER



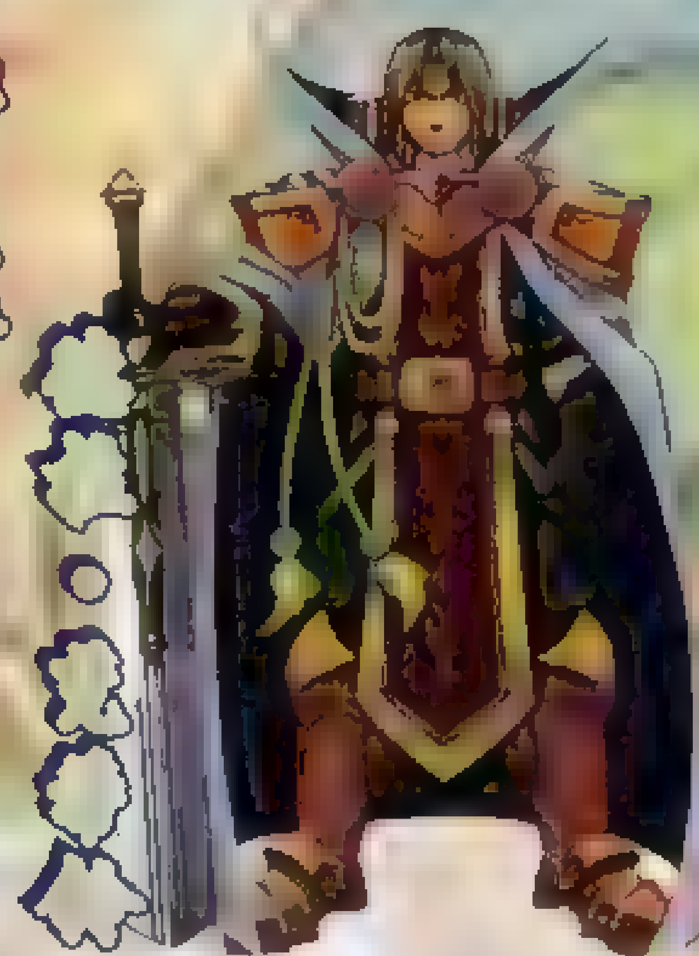
效果奥鲁塔迪德的年轻国王，本作的主人公，虽身于战乱之中但却从没打过仗。智能很高，性格任性，对自己矮小的身材很在意。（很像《钢炼》里的艾德哦）



负责奥鲁塔迪德情报工作的天然系女仆，她的记忆力极强但经常想不起自己做过的事情，她最喜欢做的事就是和蒂丽娅一起喝红茶。



托纳迪青梅竹马的好友，一名宫廷魔导师，大魔导师加雷纳的后代，据说她拥有一本记载着加雷纳所有魔法的谜之书，她是继承了"真魔格利莫亚"一族的后代。



拉法姆界国的国王，在先代国王（德雷克斯的兄长）德拉泽姆被暗杀后继承了王位，他优秀的内政能力深受国民的支持。



米尔丽亚的翼骑将军，在保守的鸟人当中他的行为属于偏激的那种，但受到了年轻鸟人们的仰慕。他不擅长面对女性，是个重情意的人。

游戏进行方式

与系列的其他作品不同，游戏故事是按照章节进行的，并且还穿插着一些漫画式的搞笑场景在里面。登场人物的造型都非常"Q"，各个兵种的样子也非常可爱，因此看得出游戏营造的是一种比较轻松的气氛。

游戏系统

游戏大致分为两部分，一个是"编成部分"，一个是"战[illegible]"



编成部分

[illegible]，"元素"是个不可或缺的[illegible]本作中新[illegible]

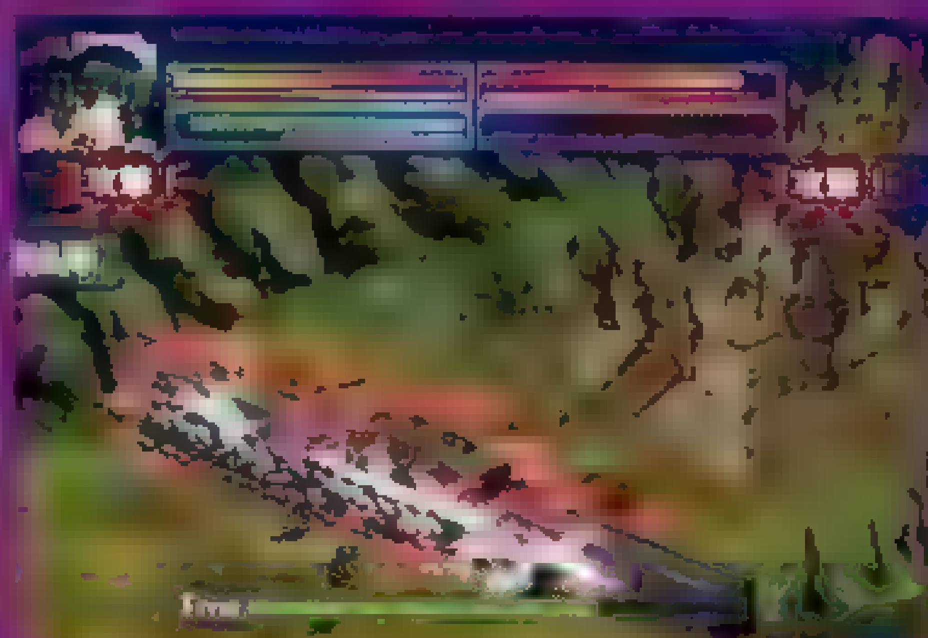


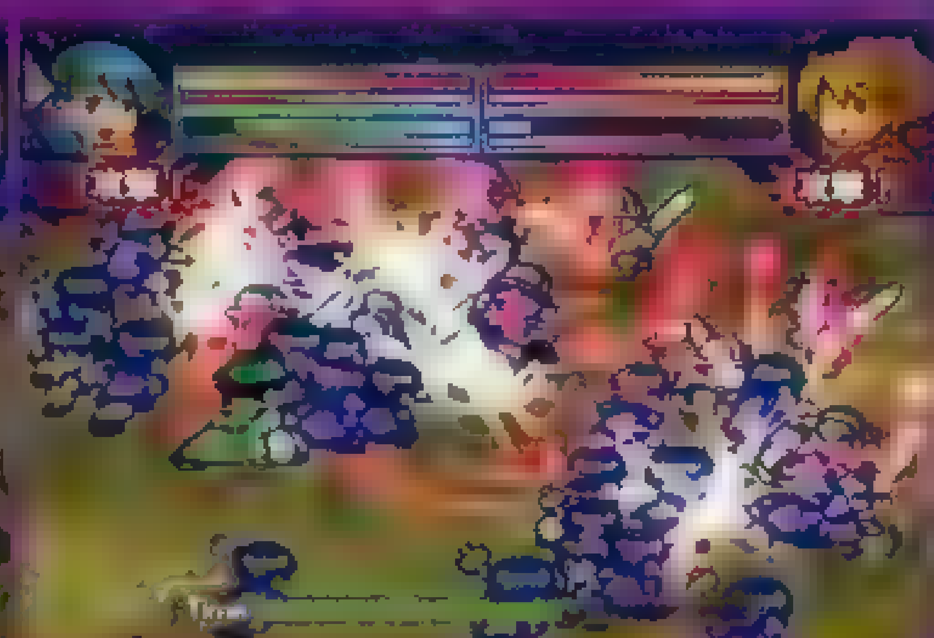
[illegible]国力，让战斗向有利的方向发展。这样一来，从[illegible]Level，玩家都能够自己进行[illegible]

战斗部分

战斗部分中，在地图上移动、[illegible]余量、作战单位的耐久值等，只要满足了特定条件就会[illegible]

[illegible]1000人的战斗，再加上[illegible]战斗场面可以说是游戏[illegible]

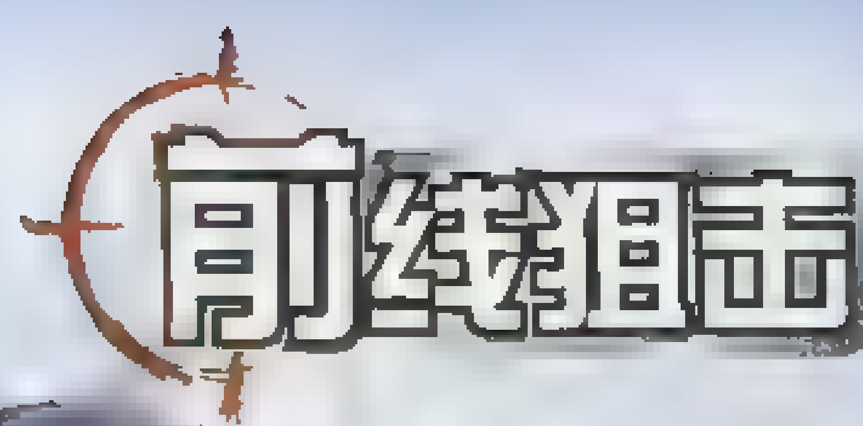












文：星夜

SEGA的重头作品，在MD上登场的曾经深受玩家欢迎的"《光明》系列"在复刻版《光明力量 晴龙复活》登陆GBA后，原创作品《光明之泪》也将在PS2上登场。这里就为大家介绍一下游戏的情报。



游戏中的各项要素介绍

本作的世界观

本作的舞台——梦幻大陆"艾迪亚斯"是一个由精灵、矮人、各种兽人和人类共存的异世界。这次的故事是以大陆上的一个城塘都市为舞台，描写了发生在其中的攻防战斗。

城塘都市"斯鲁迪亚"因为地处交通要道而成为繁荣的商业都市，被称为"狮子鬃毛"的三重围墙包围着，以无法攻陷而闻名。这里有多种的民族，现在的国王推行以交易为中心的政治，除了国家军队外还雇佣各种佣兵进行都市的防御工作。


▲城塘都市"斯鲁迪亚"。

序盘故事

主人公少年希昂受伤倒地后被旅行中的妖精少女艾鲁温所救助，当他醒来后发现自己身处城塘都市"斯鲁迪亚"。希昂在受到精心护理后虽然恢复了精神，但是除自己名字以外的记忆却丢失了。希昂在众人的照顾下在此地开始了新的生活。


▲希昂被妖精少女艾鲁温所救助。

可是和平的生活没有持续很久，这个国家被黑暗的势力盯上了。面对来袭的鲁盖斯特帝国的大军，前国王躲了起来，士兵也纷纷逃散，国内种族间浮现了不安和混乱。要以极少的人数保护街道不受数万大军的危害……真正的死斗开始了。在此劣势中，希昂一行活用坚牢的城墙这个优势来坚守城寨，毅然实行固守城池和奇袭作战。虽然参加战斗的人很少，但是，他们有……王牌……

同伴的选择会影响游戏

《光明之泪》最大的特征，是系列首次出现的"搭档系统"。主人公希昂在故事的进行中会遇到各种各样的同伴，根据选择的搭档不同，战斗的风格和故事也不同。不知和搭档之间是否会产生友情度和恋爱度呢？



力量·连动·系统


▲双人可发动连携攻击。

游戏中玩家可独自操纵2个角色享受无拘无束冒险的新感觉。通常战斗时，同伴由电脑来操纵。不过可使用手柄的右摇杆、R1、R2这3个键来给予同伴直接指示，产生各种各样的攻击组合。针对敌人部队的特点进行战术性的攻击，以及和搭档之间有效的配合都是消灭敌人的关键。

双龙戒指



希昂拥有2个相同外形的戒指，一枚戴在希昂的左手上，被封印着不能取下，而另一枚戴在被选定的同伴身上的话，会发动强大的魔力，2人能得到"一骑当千"的力量，希昂的外貌，性格会因此而改变，成为强而有力的战士。这个应该就是他们的王牌。

角色的强化

本作还是采用累计经验值升级的方式，在升级时会分别得到点数来强化角色的技能和能力。由于分配的自由度很高，可自己决定发展成为何种类型的角色。


▲升级时的点数分配画面。

个性丰富的角色



PS2	数码恶魔传说 天魔变	Atlus	RPG

DIGITAL DEVIL SAGA

アバタール・チューナー

文 阿修罗

在今年3月B的杂志上，阿修罗为大家初步介绍了这款"《女神转生》系列"的最新作。现在，随着发售日的临近，我们有必要再一次将目光移到这个不是特别醒目却又散发着独特魅力的作品上来。大家应该知道，RPG中不是只有《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的！

世界观再检阅



故事的主题是"业"（karma），整个作品将对人类灵魂深处这通常难以触及的部分进行探讨。

游戏中主角变身成恶魔的能力被叫作"天魔身"（Aathma），"Aathma"在梵文中的意思是"真我"，也就是说，主角们所变成的恶魔实际上是他们自己内心中的"业"的真实体现而已。在游戏中，每个角色也的确对应着一种"业"，关于这一点，在下面介绍新角色的时候会提到。游戏的设定要求主角不断吞噬别的恶魔以生存下去，实际上是为了从别的恶魔那里获得必要的能量和它们所积累的业，以别人的业来强化自己，这本身就是一种业吧……不能再多说了，要不然杂志就成了哲学教材了……

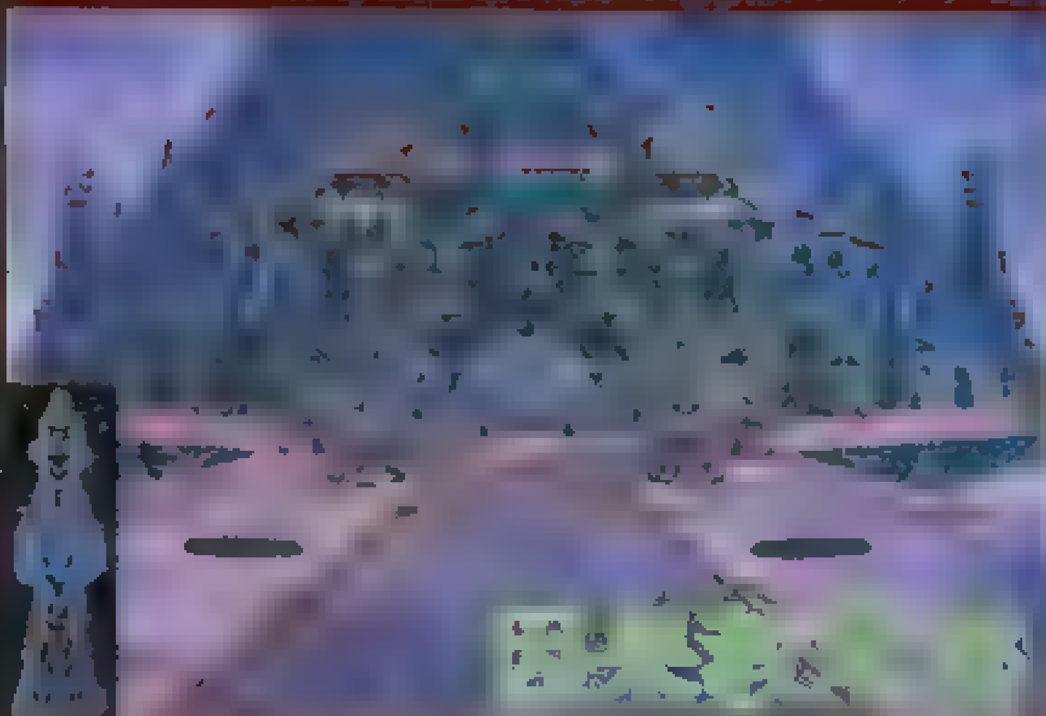
谜之组织 因果教



▲守卫教会的警备团，从他们的言行举止中完全看不出任何感情，就如同被操纵着的人偶一般……

因果教是掌管着游戏的世界废都（Junkyard）的神秘组织，这个组织规模庞大，在废都拥有绝对的权利，教会决定的事情就是废都的法规。整个废都中的追击者（Drive）组织虽然在相互战斗，但是他们都必须遵守教会制定的规则，即使是主角等人也必须如此。教会本部位于废都的中心部萨哈斯拉拉（瑜伽中人体生命能量七大穴之一，位于头部），但是在废都各地都有教会用于联络的通信终端设备——听闻器。在游戏中，这种设备将成为非常重要的一环（相当于《真·女神转生Ⅲ》中的ターミナル终端。）

虽然因果教地位重要，但是他们的真实目的却无人能知。尤其是当拥有特殊能力的女主角塞拉出现时，教会更号召全废都的追击者争夺塞拉。教会究竟打算做什么？他们为什么要让这个世界处于永久的战争之中？塞拉对于他们来说意味着什么？教会所说的"极乐园"究竟是个什么地方？所有的这些疑问都只有等到游戏中才能一一解开了。



▲很壮观的建筑物，当中一定隐藏着惊人的秘密，另外，在这里只能收集情报，战斗是被禁止的……

战斗系统再检阅

本作的基本战斗系统继承自《真·女神转生Ⅲ》的"Press Turn Battle"系统，增加了完全防御某种属性魔法的"Brake"指令。因为主角会变身，所以去除了以往的恶魔交涉、合体系统，主角的升级必须通过吞噬所打倒的敌人才能进行，吞噬敌人后可以获得能量以及经验值（本作中经验值为"karma"，即"业"）。《真·女神转生Ⅲ》中的祸魂系统经过了改良，进化成了类似《最终幻想X》晶球盘系统的"曼斗罗系统"。



▲注意游戏中的字幕："获得了大量Aathama Point"，看来这个"Aathama Point"很可能是和作为等级经验值存在的Karma不同的系统，很有可能和曼斗罗的成长有关

Check Point 新能力 狩猎技能

这是专门为本作量身打造的新技能，不仅华丽也非常实用。所谓"狩猎技巧"，指的是变身成恶魔的主角所使用的那种能够吞噬别的恶魔的技巧。这种技巧不仅能够打倒敌人，同时还能够获得大量的经验值，加速主角自己的成长，这真是非常符合游戏主题的系统啊！

Check Point 新系统 曼斗罗



▲完全成长的曼斗罗会标明"MASTER"字样，技能被分为很多种类，似乎本作中玩家可以自由选择装备已经习得的技巧，这样就使得培养特色人物的乐趣得到很大提升了

说曼斗罗系统和《最终幻想X》的晶球盘系统相似，这是因为两者的外在表现形式非常类似，它们都需要通过成长而不断往更高级的方向发展。但是两个系统的差别也是很显著的：曼斗罗系统让玩家在升级以后可以获得新的曼斗罗，而每个曼斗罗本身也有自己独特的成长方式和技能。基本上，每个单独的曼斗罗和《真·女神转生Ⅲ》中的祸魂是非常相似的，装备不同的曼斗罗能够让主角的参数按照不同的比率成长，同时所能习得的技能也会有很大差别！

新角色



盖伊尔是以主角萨夫为首的追击者组织"萌芽"的参谋，他是一个头脑沉着冷静，理论至上的能人，可是对于因果教教会的决议却相当盲从。

瓦尤是盖伊尔恶魔化时的形态。瓦尤是早期印度神话中的风神，后来佛教称其为"风天"，是一个能在天空自由飞舞的破坏神。

与她温柔的外表刚刚相反，阿尔吉拉是一个狙击高手。而她的性格则让她成为了性格各异的队员之间的沟通桥梁，也让她对吞噬那些变成恶魔的人产生抵触感。

普利希维是印度神话中威严与慈爱并重的大地之女神，这一点和总是替伙伴着想的阿尔吉拉非常相似。

文：猫太

イリスのアトリエ エターナルマナ

Atelier Iris -Eternal Mana-

伊莉丝的工作室 永恒玛娜 | Gust | RPG

PS2 | 预定2004年5月27日 | 日版

离5月27日越来越近，当天除了有众多玩家热切期待的《超级机器人大战MX》外，还有一款风格与之完全不同的作品，那就是Gust公司的年度大作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》。关于这款新作，其实猫猫已经在前几期中相继报道了两次，但事实上，官方公开的资料要远比猫猫的报道多（每次写了很多，但最后都会忍痛删去一部分T_T）因此这次打算把其他未公开的游戏内容一次性为大家全部奉上。

发售前最终报道！

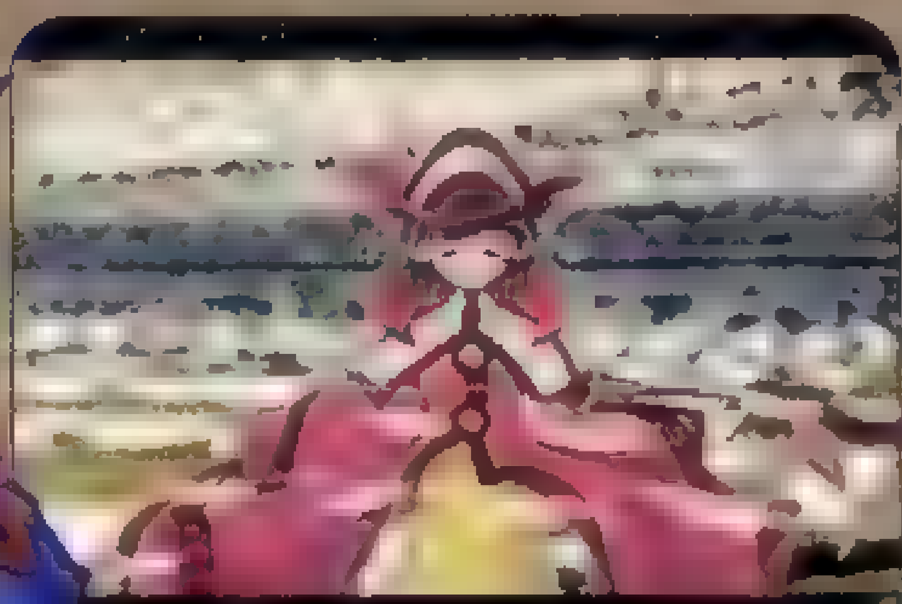
前线狙击

最后的5名角色

塞尔达尼亚

Profile
年龄 ？岁
身高 150cm
体重 40kg
爱好 蛋糕
讨厌 冬天的寒冷
梦想 与诺恩一起享受生活





▲为什么诺恩会与这个古怪的炼金术士走在一起呢？

在珀特森林的深部居住的“魔女”。知道她存在的人都说她会使用一些怪异的魔术，非常可怕。但事实上，她只是一名普通的炼金术士。她其实是克雷恩的祖母达芙妮过去一起学习炼金术的学友，利用了炼金术把自己变回年轻时的样子，所以表面上看起来很有活力的她其实是一名老婆婆。她与诺恩一起居住，喜欢教对什么都感兴趣的诺恩一些炼金术。因为不太想表现出自己拥有优秀的能力，所以平时做事情都比较懒惰。

帝鲁塞斯

Profile
年龄 24岁
身高 180cm
体重 72kg
爱好 酒和女人
讨厌 被说教
梦想 发现财宝



▼帝鲁塞斯擅长的武器是枪械，相信把他放在后排也不影响攻击力。



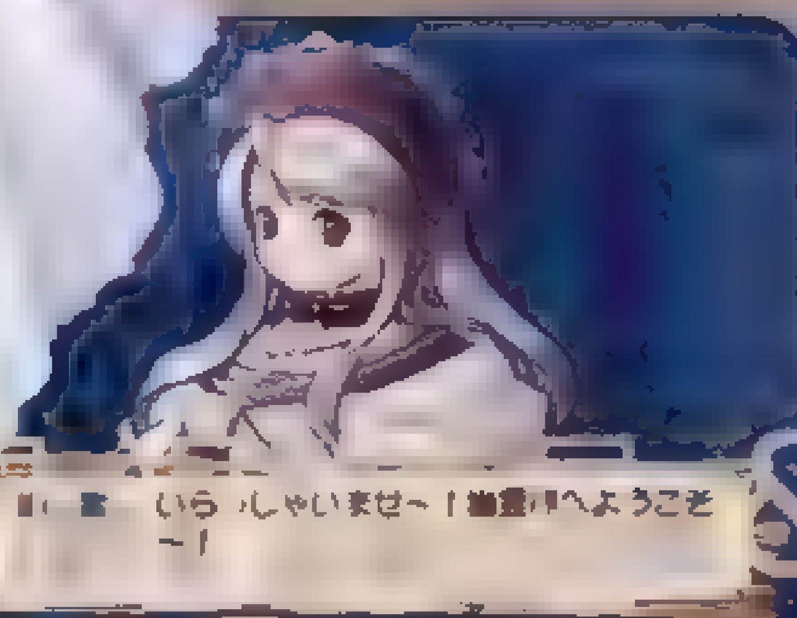
在卡博克村中同样是一名怪物猎人，每天几乎都在酒场中度过。他主要猎杀一种名叫“格希伦”的魔物，并猎杀其他对人们造成威胁的怪物。他的猎人水平在同行中属于上级，暗地里帮助村庄解决了不少难题，因此也是幕后的功臣。（他有一位名叫“米鲁可”的神秘同伴，至今没有人见过这人的真面目）他一直想进入天空都市亚邦贝至宝，但由于能力问题，现在只能一直等待着这个机会，因为与莉达有同行关系，最后与克雷恩走在一起。

帕美拉·依比斯

Profile
年龄 ？岁
身高 ？cm
体重 0kg
爱好 不明
讨厌 不明
梦想 能看到自己的身体



在前几作中都出现过的角色。平时非常休闲，什么都不去想，是一名性格随意的女子。在巴斯考多森林和卡博克村的附近可以看见她的身影。事实上她是一名幽灵。因为她的样貌和言行都与正常人无异，因此没有人相信她是一名幽灵。虽然平时很喜欢去吓人，但几乎没有一次能成功。她连自己是什么时候死、什么时候变成幽灵都不知道，所以非常在意自己的死因。虽然她想看看自己的样子，但始终不能完成自己的愿望。（幽灵是不会映射到镜子里的）

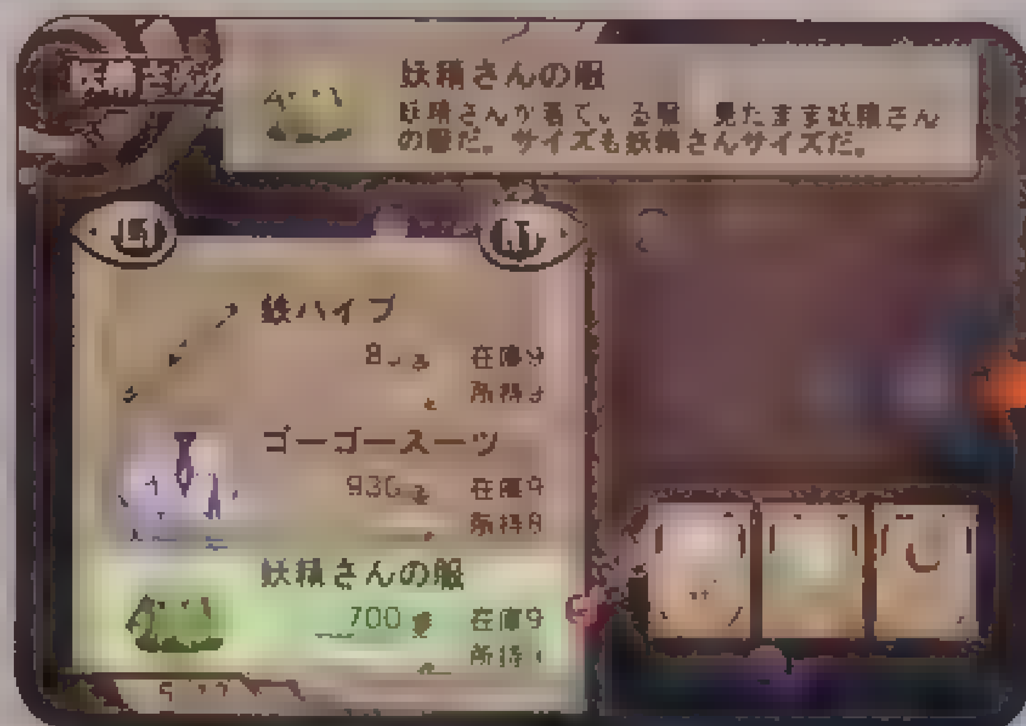


▶在前几作中登场过的帕美拉这次又是为了什么目的而出现呢？

商店调合详细解说

在首次报道新作时已经为大家全面介绍了新系统“玛娜调合”的具体过程。根据不同属性的玛娜和友好度会影响成品的类型和质量，而这次则着重介绍另一种调合方法——“商店调合”。

调合装备



▲首先我们先从调合的“菜谱”中得知“妖精的衣服”的调合方法，调合的材料是“泳装”、“フラックス布”和“ランドー”，所有材料的质量都是一般。



▲然后在调合的过程中，把普通的“ランドー”换成“恥ずかしランドー”，那么得到的成品就是“お气色羽衣”。

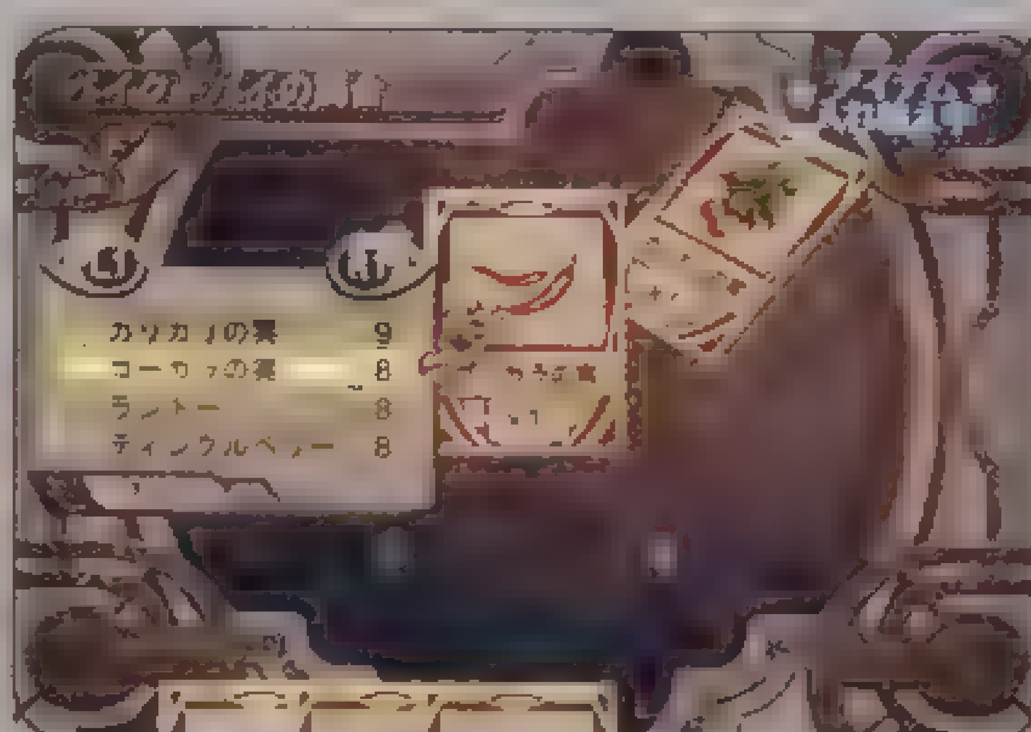


▲如果在过程中把“フラックス布”换成“コットン布”，得到的竟然是学生泳装……

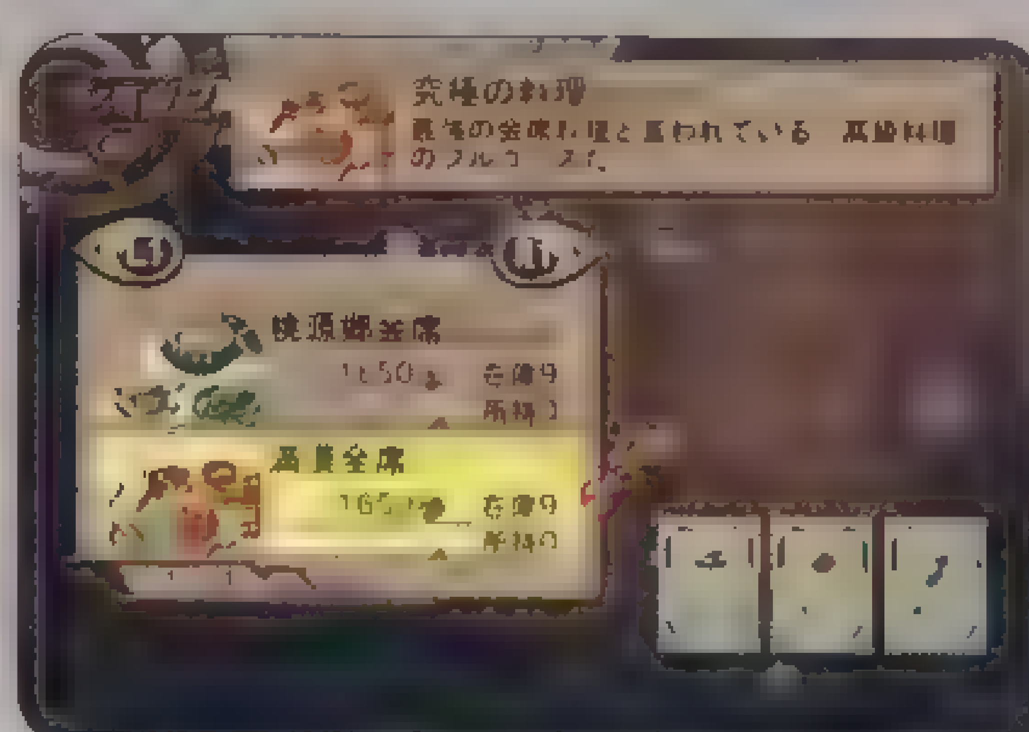
调合料理



▲在调合料理时必不可少的东西就是调味料。



▲如果使用这么辣的材料来调合“烤派”的话，那么受欢迎程度一定很高。



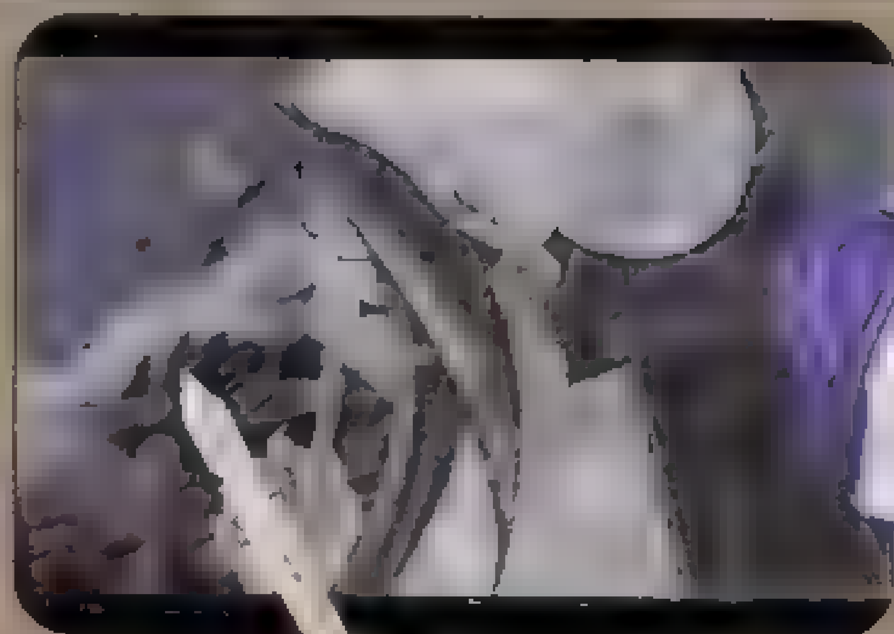
▲要调合出这样的料理（满汉全席、桃园乡会席）究竟要花费多少材料啊？

伊莉丝

过去在天空都市亚邦贝里的全盛时期她是一位伟大的炼金术士。虽然在当时拥有很多炼金术的精英，但都比不上她的强大的能力和丰富的知识。现今世界上所传授的炼金术都是从她的流派中派生出来的，所以她的技术都被称之为“伊莉丝理论”，而克雷恩所学的炼金术也是也属于伊莉丝理论的其中一部分知识。伊莉丝平常对一切的事物都平心静气，而且非常在意身边发生的一切事情，但自己却是一名为了研究炼金术而废寝忘食的女性。



Profile	
年龄	？岁
身高	155cm
体重	45kg
爱好	玛娜
讨厌	鄙视玛娜的人
梦想	不明



▶在开场动画中出现祈祷的女性就是伊莉丝，本作以她命名的关键可能是因为她的伊莉丝理论。

贝格鲁

Profile	
年龄	35岁
身高	175cm
体重	74kg
爱好	训练、动听的说话
讨厌	顽固或太认真的家伙
梦想	得到力量后征服世界？

在卡博克村一带有非常高威望的阿尔卡班纳骑士团的骑士团长。表面上是一个非常有名气的人物，但头脑却过于简单，做事也有点迟钝。自身并不是一个坏人，属下也不会因此感到厌恶，只是觉得他没有什么尊严而已。他率领着5名性格奇特的部下在主人公的前进道路上出现。他过去是一名充满正义感和心肠善良的团长，但在某事件后变得十分依赖力量和金钱甚至要阻止所有要通往天空都市亚邦贝里的冒险者。



◀让贝格鲁发生改变的男子——鲁姆。

阿尔卡班纳骑士团



埃恩

阿尔卡班纳骑士团5人众的领导者。对团长贝格鲁抱有非常忠诚的心，而且性格非常热血，绝对不能容忍任何歪曲的事实。经常因为自己的顽固理念而引起很多不必要的误会。守护着卡博克村和亚邦贝里，向邪恶的势力发起挑战。



沃释尔

阿尔卡班纳骑士团的第二把手。他的实力是5人中最强的，比起埃恩他更像是团中的领导者。表面上是一个思考冷静的人，但内心充满着热血，经常会成为激发埃恩暴走的导火线。过去因为受到了团长贝格鲁的恩惠而加入并一起行动。



[illegible]

阿尔卡班纳骑士团的第三把手。对自己是骑士团的团员并没有十分重的认识，每天要考虑的东西就只有吃。他是一名性格温厚的休闲派，只要有食物心情就会好，一旦没有食物的话无论对谁也会恨之入骨。



菲亚

阿尔卡班纳骑士团的第四把手。过去在酒场中工作，因为觉得贝格鲁非常有男子气概而加入骑士团。完全不理会骑士团的事情，做事也漫不经心。但她发现贝格鲁有危险时就会发挥超常的能力。把芬芙当成自己的妹妹般看待。



芬芙

阿尔卡班纳骑士团的第五把手。身为孤儿的她被贝格鲁收养并成为骑士团的一员。她是一名完全没有战斗经验和力量的发明家，骑士团所用的装备有一部分都是她发明出来的。性格比较内向，只对菲亚和贝格鲁谈心。

调合店

在每个调合店中，除了可以调合道具外，还会发生一些与店长间的事件。比如克雷恩在调合出一样新道具或者罕有道具时，那么便会发生一种称为“结果事件”的剧情。虽然只是几段简单的对话，但这些事件将会影响调合菜谱的发生条件和联系到其他事件，要发生这些事件，玩家要做的就是调合、调合、再调合。

调合店店长介绍



经营卡博克村魔法店的少女。她的性格非常内向，做事也十分死板，因此大家都不觉得他像一名店员。虽然她好像拥有悲惨的过去，但却没有对任何人说过。但酒场的主人诺曼却不嫌弃她，对她像女儿般看待。



卡博克酒场的主人。性格和外表一样，沉着平稳。但除了酒场的一般事务外，还知道许多不为人知的事情。由于在卡博克村拥有很高的声望，因此他绝对具有强力的发言权。



过去是王室专用的厨师，由于在厨房中呆了一辈子，拥有一流的料理技巧。但他觉得一生为王室做饭使自己的厨艺没有发挥，因此他决定要追求厨艺的极意。最后他离开了王室的厨房，一个人在世界中巡游着。



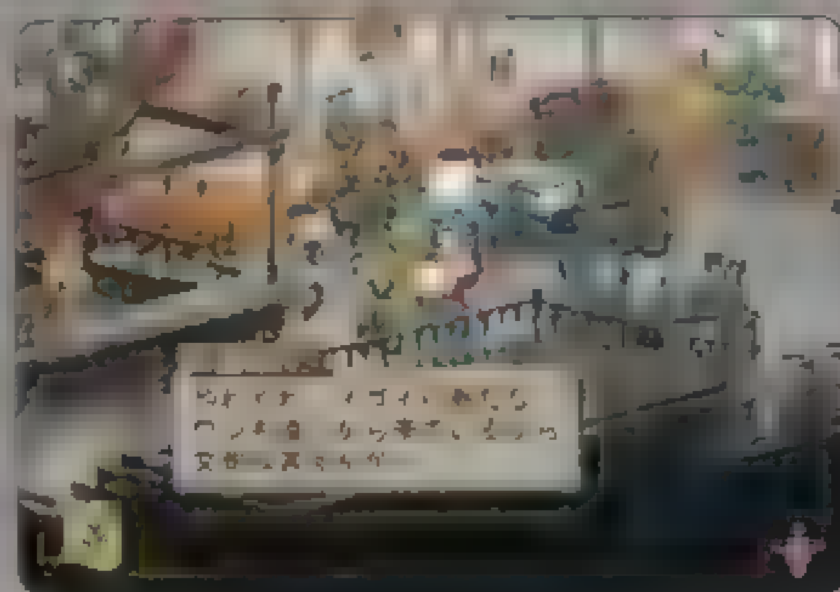
是一只被称为幻兽的不可思议生物，生活在一个名叫“幻兽隐之里”的地方。它拥有高度文明的知识和超前的文化，而它更是可以使用人类的语言与其他人交谈，所有才有“幻兽”这个美称。



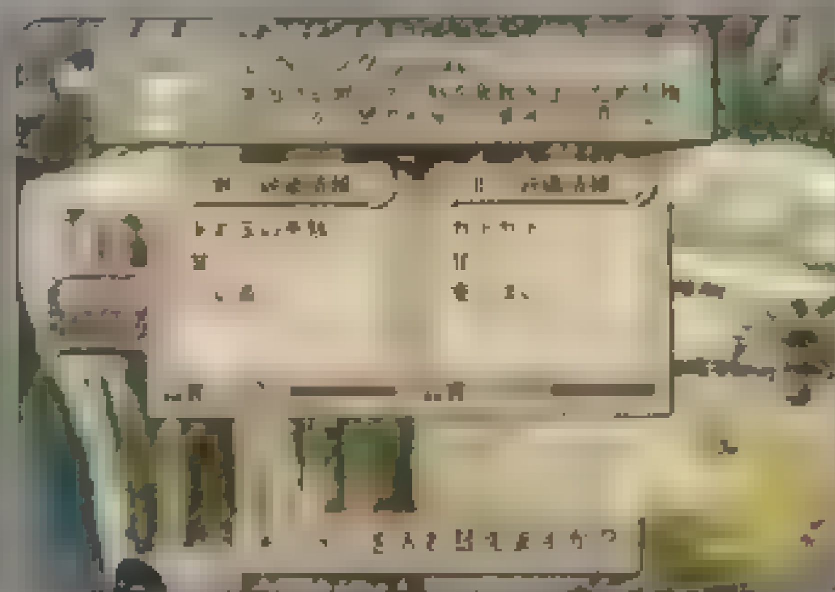
在亚高斯的高级面包店里工作的少女。但她本人并非出身于亚高斯，而是在一个离此地很遥远的地方。她的口吻很像是一名高雅的贵族，但几乎没有人知道她真正的性格。相信只有她的雇主和邻居的比娜才知道她为什么要在这里工作。

CheckPoint 调合店的发展

玩家在各个调合店中进行调合，最终会影响该店的发展，因此玩家在调合时应尽量创造出拥有更高评价的道具。因为玩家在调合后某些道具可以摆放在该店的店面上，(前作《维奥拉特的工作室》是把自己调合的道具摆放在自己的家里开店卖出，原理应该一样）道具越受欢迎，发生事件就更多，而得到的菜谱也相继增加，对玩家来说是百利而无一害的。



◀得到更高品质的道具应该及时更换原来品质较差的，这样才能得到更高的评价。



◀店的评价越高，会吸引更多远方的顾客前来购买。

战斗系统详解

在首次介绍本作时已经为大家讲解了本作的战斗系统主要是由“CostTurnBattle”系统组成，也就是说角色的行动顺序除了受自身的速度影响外，还会受到玩家所作出的行动指令决定顺序。首先是行动消费的概念，玩家的行动指令一共分成3种类型，分别是“HalfTurn”、“OneTurn”和“TwoTurn”3种，“HalfTurn”的指令在一回合内可以行动两次，“OneTurn”的指令是一回合中只能行动一次，而“TwoTurn”的指令就是需要两回合才能行动。而每个角色也可以在事前设定好行动模式，不同的行动模式同样会影响顺序。



▲本作的某些特技附带有“Knockback”效果，打击敌人后可以改变它的位置。



▼“森之人”的“扔头”特技是将自己的头扔向我方，让我方造成大伤害。但它发动这个技能时需要两个步骤，就是“蓄力”和“投掷”。玩家应该利用他这个特点使用“HalfTurn”的技能（附带取消效果）取消它的特技。

CheckPoint 更换角色

在战斗中只可以同时拥有3人登场，但玩家可以使用“交代”指令随时更换其他角色，(使用“交代”指令并不会消费回合）也就是说，本作不会像系列作品般只能带两名同伴冒险，这样的话就有更自由的战斗组合了。

▶更换角色将会带给玩家更高的战斗自由感。





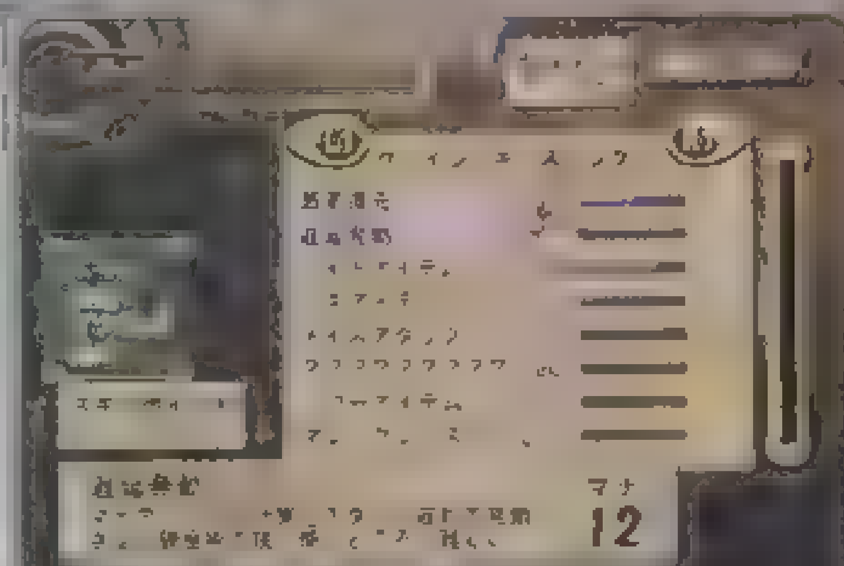






CheckPoint 装备玛娜

不同属性的玛娜除了可以在调合中发挥作用外，还可以装备在角色身上提升能力和技能。比如说玻玻拥有“玛娜回复”的附加技能，那么在战斗时，每回合都会给装备者增加一定量的玛娜和HP，十分实用。另外，装备了玛娜在战斗结束后会增加一个“玛娜经验值”，当经验值到达100时，玛娜就可以提升一点技能点数。



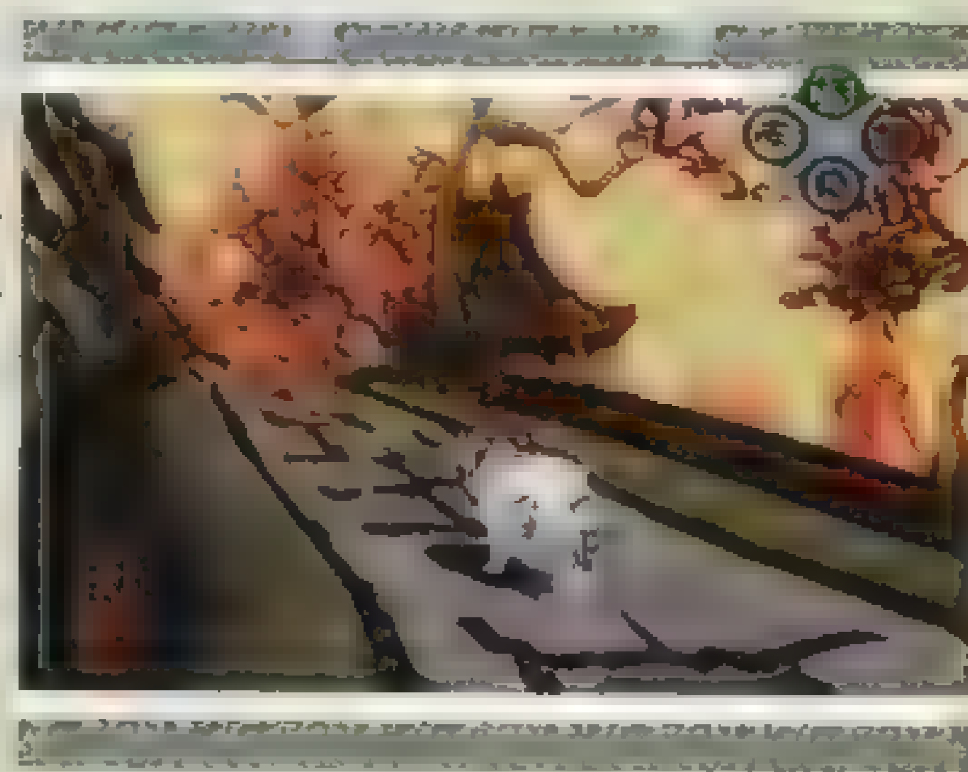
▲技能点数并不多，究竟玩家会选择立刻增加技能点还是等玛娜得到更多技能后才增加呢？

前线狙击



大神	Capcom	A·AVG
PS2		

近期成立的Capcom分社Clover Studio在公布"《红侠乔伊》系列"新作的同时，还公布了一款极具特色的原创动作AVG，这就是《大神》。之所以说它极具特色，是因为光看画面就已经让人颇为惊艳了。在游戏制作普遍追求画面更为真实化的大环境下，本作却大胆采用了水墨画风格的卡通渲染，营造出一个充满和风的神话世界，让人一见便有醍醐灌顶之感。游戏宣传定位为"大自然冒险活剧"，那么这部作品究竟有哪些独特之处呢？



以兽姿出现的高贵的大神解救大地于危难之中

乔装世界的太阳神

在远古时代，因为怪物横行，吸收了大自然的生命力，使大地荒芜，世界失去了原有的"色彩"。正当世界处于危难之时，司长太阳的大神天照降临人间，在和人类与动物接触的过程中取得力量，将怪物打倒，使世界恢复往日的色彩。天照的样子就像是一匹白狼，而他背上的神器则是传说中的八咫镜，具备超出人类认知的神奇力量，可以从怪物手中夺回被吸收的大自然生命力。不过人类是看不到天照的正体和八咫镜的，在他们眼里，天照只是一匹温顺的狼罢了。不过这样天照才可以从容地与人类接触，帮助他们达成愿望，以增强他们对于神的信仰心，从而使自己获得信仰的力量，在与怪物的战斗中立于不败之地。





▲在人类眼中的天照就是这个样子的。





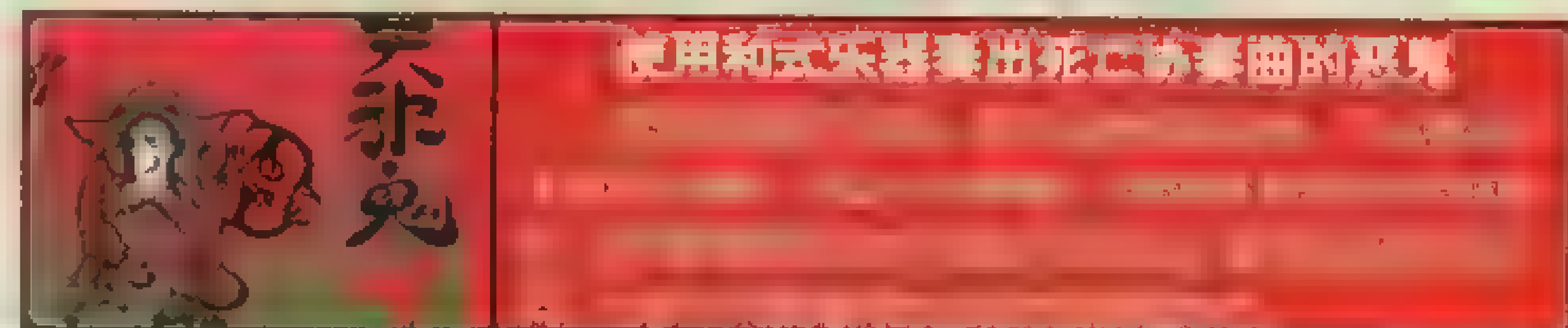
◀▲天照在恢复了色彩的世界中行走，水墨画与纸的质感表现相当突出。

跳梁跋扈的妖怪

从现有的资料来看，游戏应该分为冒险和战斗两部分，在冒险部分取得足够的力量之后，就要去铲除那些吸取大地生命力的妖怪了。每战胜一只妖怪，就能取回一部分生命力，在获得足够的生命力之后就能让一个区域恢复色彩了。本作中的妖怪有很多种，大都与日本神话有关，这里先介绍两种。



▲这应该是发动特技时的画面，不过具体的战斗系统还没有公布。





我们可以看到，画面的右上角有4个指令图案，相信应该是对应PS2的4个按键，不过详细的作用并不明朗，不过可以大致猜想一下。

△听人类讲话，因为普通的狼是不会说话的。不过可能可以和其他的动物进行对话。

○用于调查可疑物品，取得有用的情报或是道具。或许还可以偷偷地调查人类呢！

□应该是奔跑的指令，按常识来说，按住□键就是奔跑，松开后就回到行走状态。

×这款AVG游戏中居然还有跳跃的指令，比较少见，看来本作的动作要素会比较高。



▲THE VIEWTIFUL WOLF！这应该就是在使用"飞"的指令后天照的跳跃动作。

大地再次充满生机

天照在将支配大地的怪物击倒之后，被怪物吸收的生命力就会被解放，天空中会出现绿色的生命之光，原本黑白一片的世界会渐渐恢复色彩，动物、植物、建筑物在生命之光的笼罩下重回大地，一切都会回归原本的面貌。而永不停息的天照会向另一片被妖怪占领的地域进发！









世界重新恢复色彩

前线狙击

文：卡伦

转生学园幻苍录	Atlus / Asmik Ace	S·RPG
PS2 转生学园幻苍录	预定2003年5月27日	日版
对应周边未定		

由Asmik Ace制作，ATLUS发行，并将于5月27日发售的本作实际上是《东京魔人学园》的一个分支，其系统及游戏气氛与系列之前的作品几乎毫无二致。游戏也是以“话”为单位分为各个章节，在一话中包括AVG模式以及战斗SLG模式，而当满足一定的条件后，便可以进入下一话。玩过之前作品的朋友应该很容易便可以上手。为了让大家对本作有个初步的印象，因此这次我们将会为你介绍一下游戏的世界观、登场角色以及部分系统，希望能让各位满意吧。

STORY

自古以来，在这世界上就有着被称为天魔的暗之存在。为了与其对抗，当权政府将全国的灵能者召集至灵峰富士山，而这些为了封印天魔而不断战斗的人们，则被称为“镇守人”。

时光流逝，斗转星移，一转眼世间便已渡过千年时光，但天魔与人类的战争却始终在历史的里侧持续不断地进行着。而在这一年，以保护和培养镇守人为宗旨的天照馆高中又有着一群年轻的异能者入学了，宏大的故事，也从此时拉开了序幕……

镇守人

不知从何时开始，镇守人分为了两大组织，一为天照馆高中，二为月咏学院。两者虽都以守护世界对抗天魔为己任，但立场和思想却有着巨大的差异，因此，他们之间的冲突从未间断过。

“镇守”之天照馆

天照宫属下的学校。表面上，天照馆只是一所普通的高中，但其实它是一所以培养镇守人候补为宗旨的场所。天照馆以学生自身意识为优先考虑，并尊重他们的选择，所谓的讨魔活动，实际上就是将天魔所造成的超自然灾难镇守住的行动。



“屠戮”之月咏

月咏宫属下的学校。月咏崇尚的是强大的力量，以“制造”出精神和肉体都突破极限的镇守人为宗旨。在月咏进行的历次讨魔活动中，无一不是将所有的天魔都斩杀殆尽。



天魔

所谓天魔，即是指以天为敌，自黄泉之国而现的存在。天魔是人类心中黑暗面的实体化，而其中也包括某些堕入黑暗的神祇。



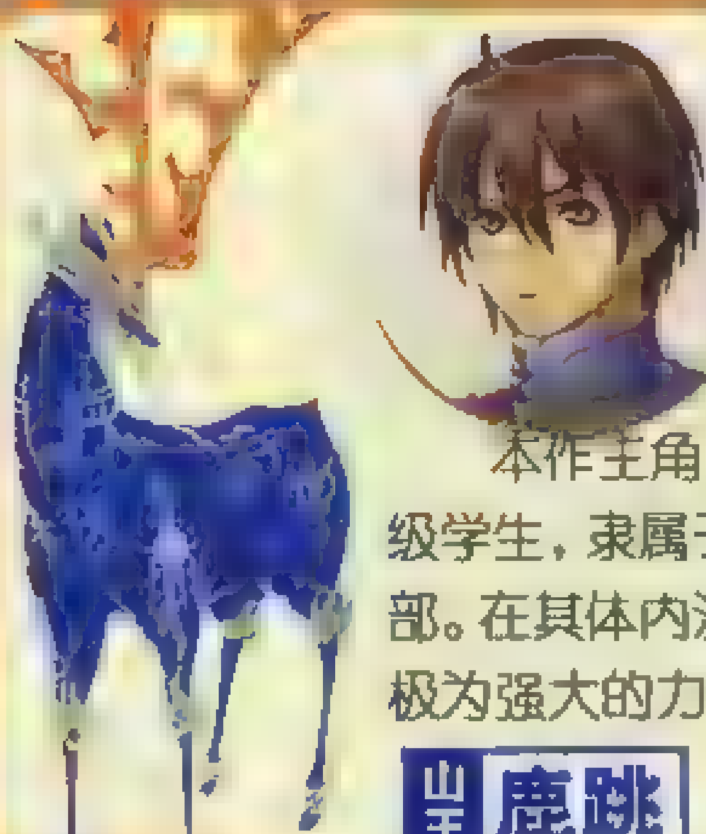
天魔共分为低级动物灵的魍魅、上级动物灵的里神、幽体之鬼的幽鬼以及人形之鬼的夜叉等数种阶级，而其中最强大的，则被称为“王”（如“魍魅王”、“夜叉王”等），甚至足以影响到国家存亡能力的天魔存在。

主要角色及其魂神介绍

魂神

所谓魂神，指的便是在游戏中登场的角色体内潜藏的守护神。在战斗时，玩家可将其召唤出来协助自己一同进行战斗，而如果你的钱以及“灵珠”这种道具足够的话，就能进行升级。不过，在每次战斗中只能召唤一次魂神，因此玩家一定要善加利用。





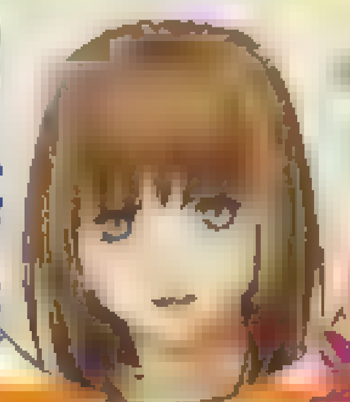
伊波飞鸟

本作主角，二年级学生，隶属于执行部。在其体内沉睡着极为强大的力量。

魂神：山王 鹿跳

紫上结奈

二年级学生，执行部副部长，是位温文尔雅的女孩。而在她拥有的能力背后还隐藏着宿命般的秘密。



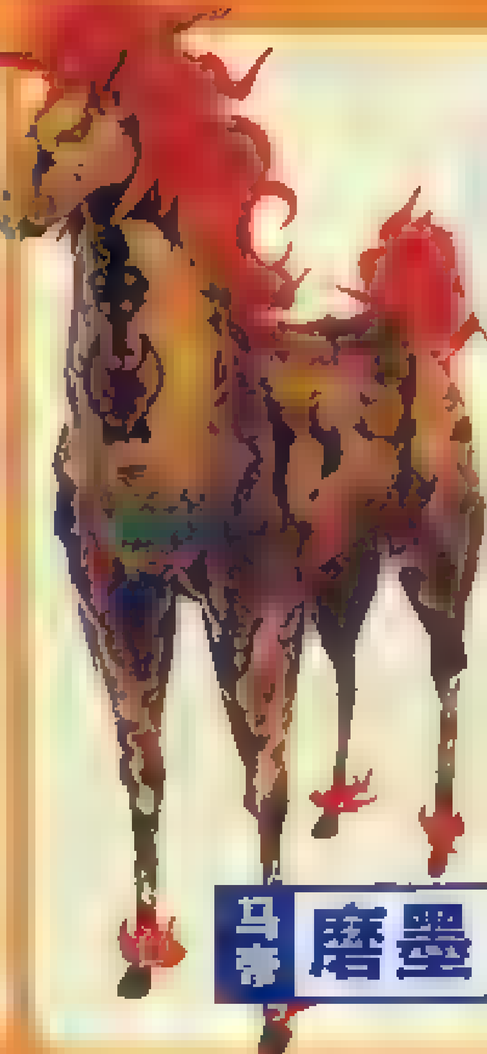
魂神：云鹤 皆鹤

那须乃美沙纪



二年级学生，自我中心派的大小姐，总是一副看不起别人的态度。

魂神：蛇魂 白波



一之濑伽月



二年级学生，是飞鸟的青梅竹马。性格极为活泼开朗，不过对结奈总是抱有对抗意识。

魂神：马神 磨墨

若林诚

二年级学生，性格温顺，虽然没有自己的主见，但其隐藏的力量却超乎所有人的想象。





魂神：魔狼 大和

九条绫人



三年级学生，执行部部长。以其强大的力量和坚毅的性格而深受广大师生的信赖。

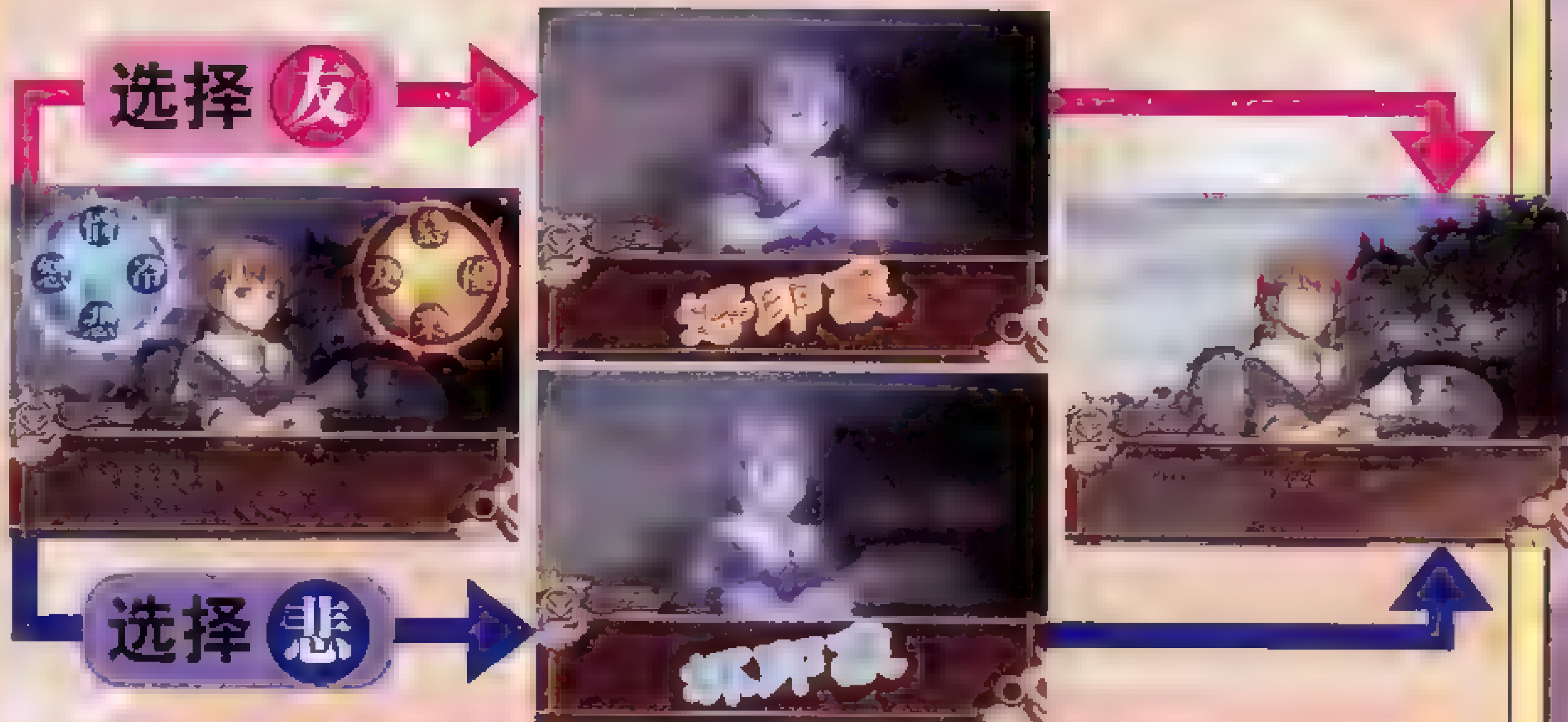
魂神：风天丸

感情输入（RES）系统

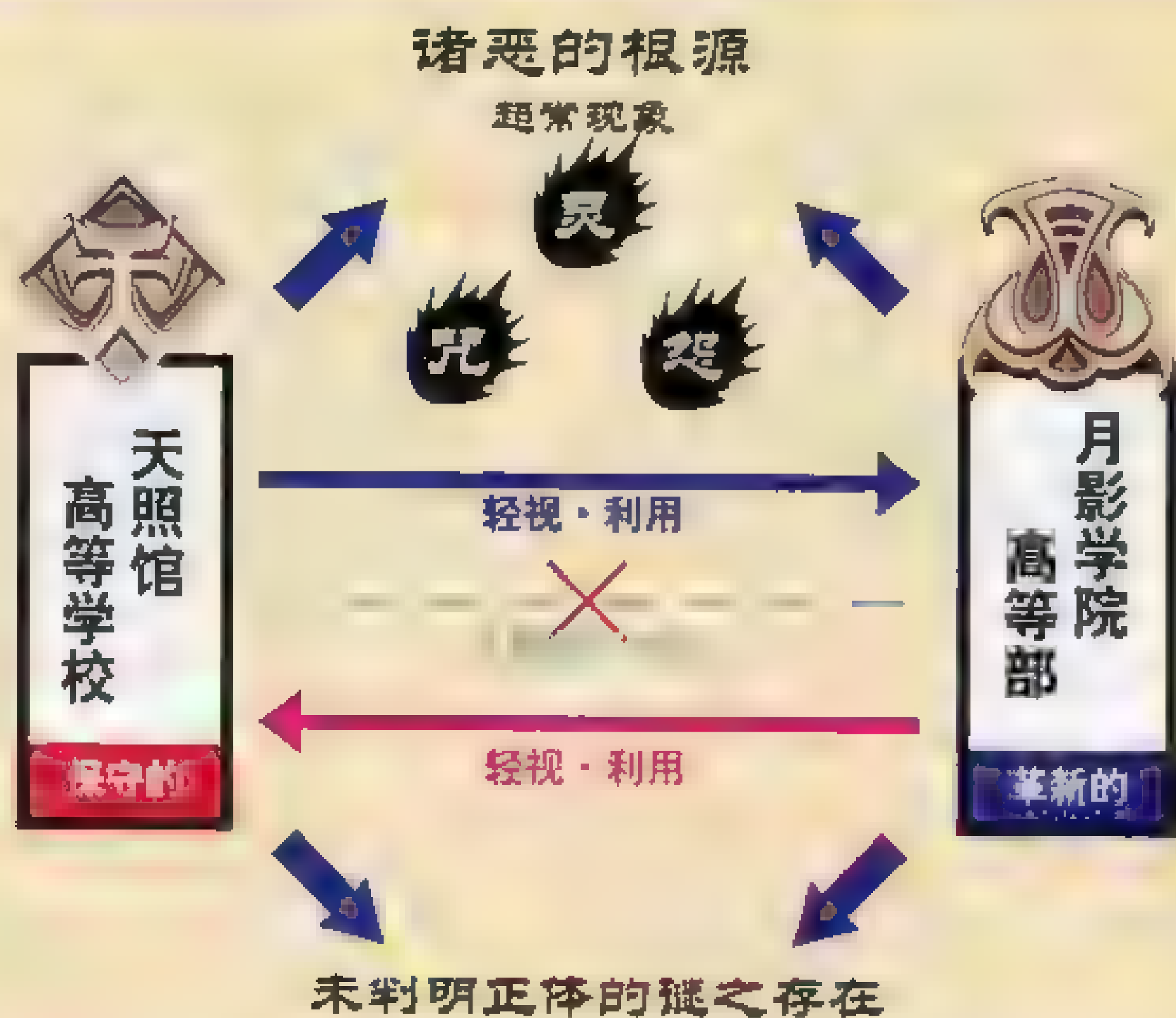
作为“《东魔》”系列的招牌，可以清楚地表现出自己喜怒哀乐的RES系统自然也将于本作中登场。而根据玩家表现出的情感不同，与同伴之间的关系也会随时发生变化，并影响到各种事件的发生。此外，这一系统还会影响到战斗SLG部分时其他角色的能力强弱，并关系到是否能使用合体技“相阵连技”。



▶恼、怒、冷、悲、慕、友、优、乐 以及更进一步的困、愤、哀、蔑、爱、慈、喜、仲。这就是游戏中所能表现出的十六种情感。

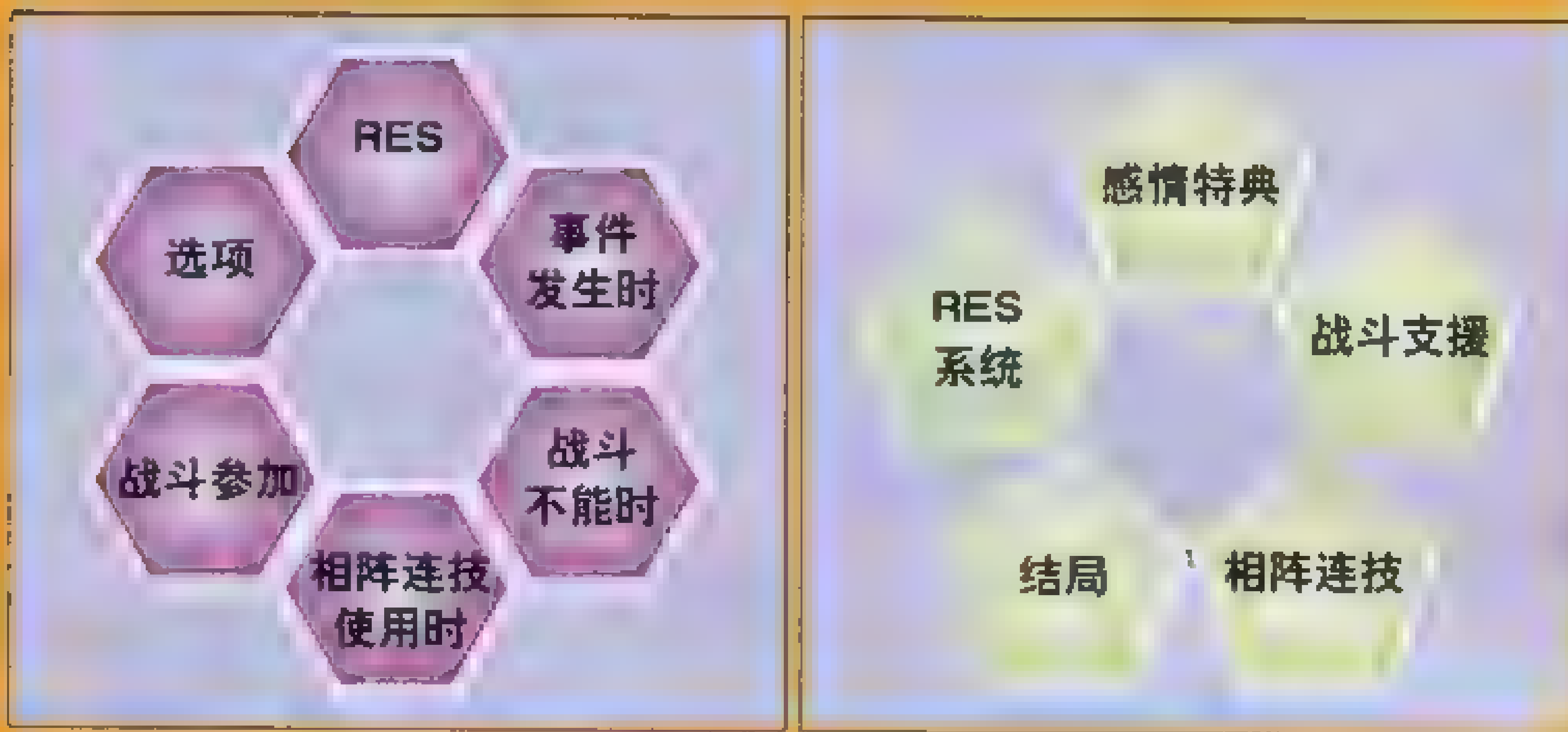


各势力关系图



相性值

简单来说，相性值就相当于“《樱大战》系列”中的好感度。除了RES系统外，各种分支选项、发生的事件、是否让同伴参加战斗、使用相阵连技，以及有无战斗不能等情况都会影响到相性值。相性值关系到感情特典、战斗支援等等，甚至对结局也有所影响。

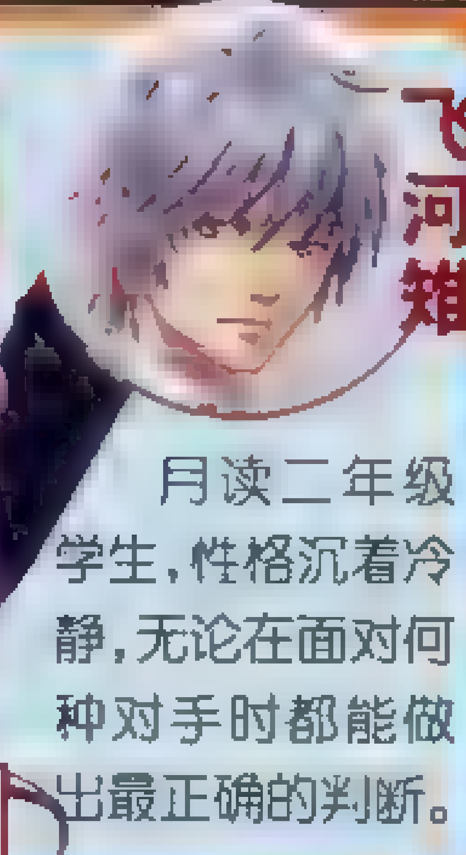


▲令相性值发生变化的要素。　▲相性值会影响到的要素。




三年级学生，但已经不知留级多少次了。是执行部中年纪最大的人。

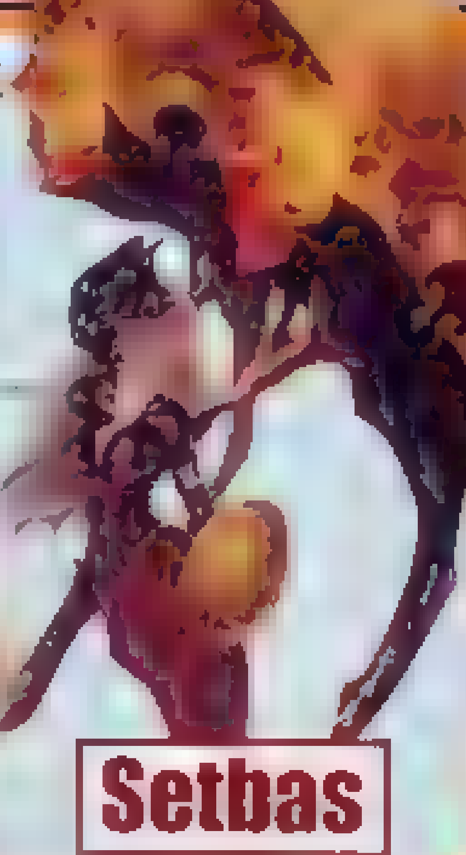
宝藏院鼎　妖猫 **已魔**

飞河雉

月读二年级学生，性格沉着冷静，无论在面对何种对手时都能做出最正确的判断。

Zephyros

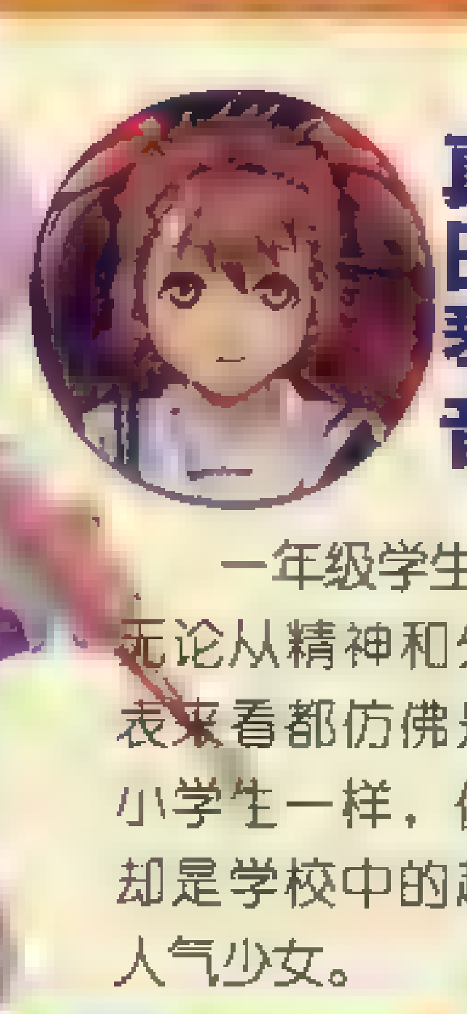
月读二年级学生，有着善良及邪恶双重性格的贵族家的大小姐。

姬宫伊织　**Setbas**




月读二年级学生，对任何事情都非常好奇，但这也使他经常被卷入各种事件中。

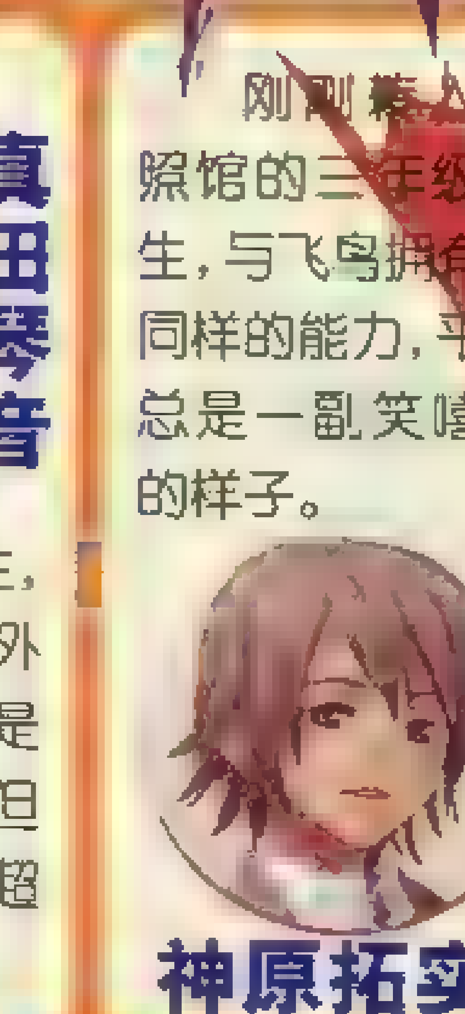
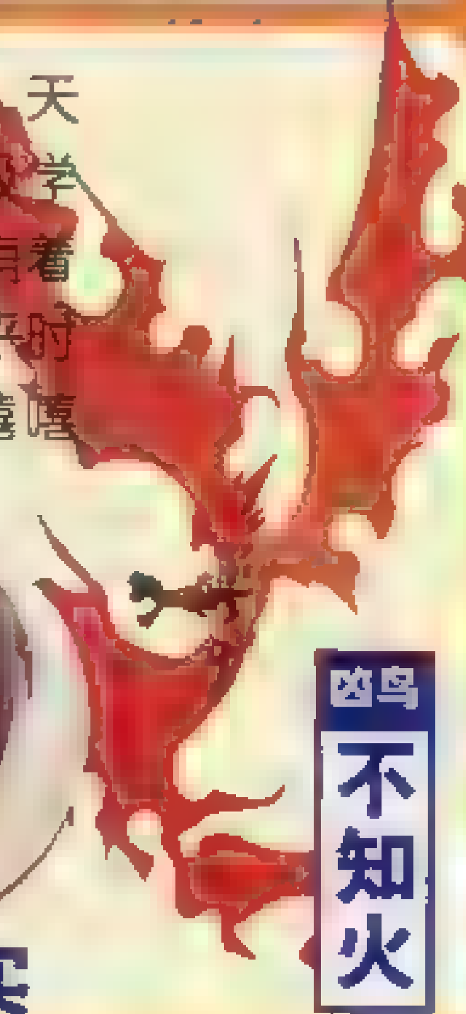
御神晃　**阿具仁**

真田琴音

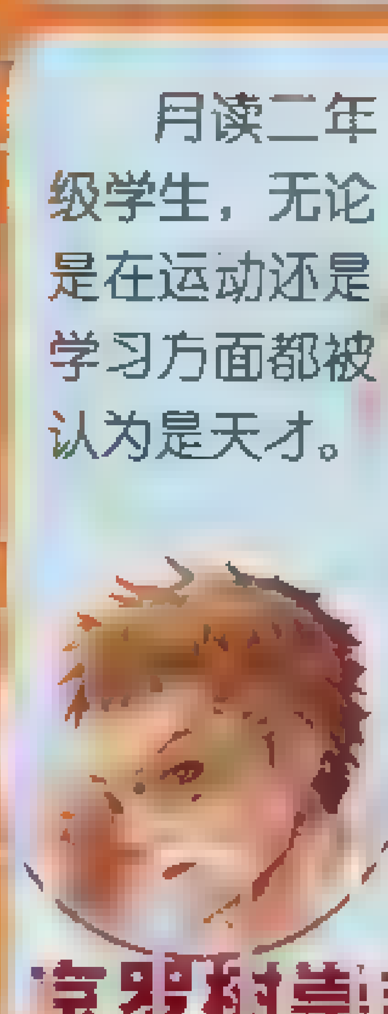
一年级学生，无论从精神和外表来看都仿佛是小学生一样，但却是学校中的超人气少女。

猿鬼 **佐助**

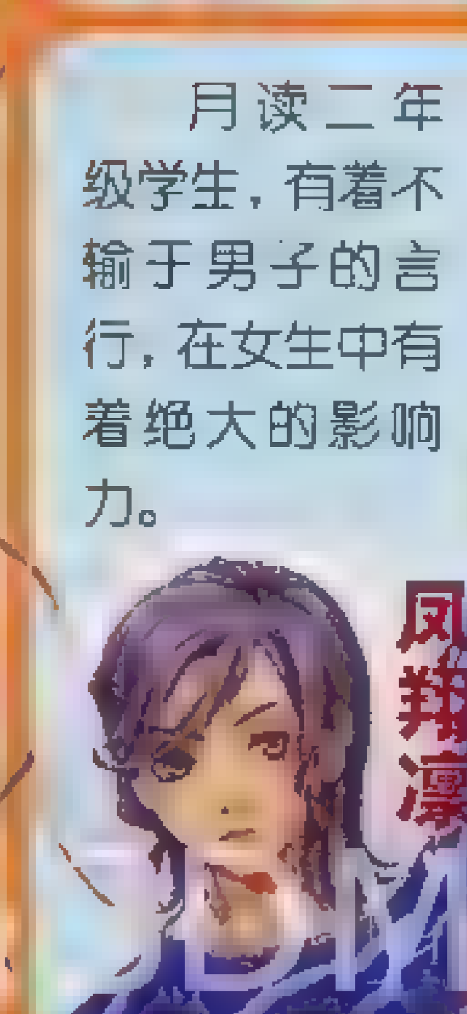
刚刚转入天照馆的三年级学生，与飞鸟拥有着同样的能力，平时总是一副笑嘻嘻的样子。

神原拓实　凶鸟 **不知火**




月读二年级学生，无论是在运动还是学习方面都被认为是天才。

京罗树崇志　**Indra**




月读二年级学生，有着不输于男子的言行，在女生中有着绝大的影响力。

凤翔凛　**H3KAT3**

24 总分 热血推荐



搏击度 ★★★★★★★★☆☆

拳击之夜2004

画面 8
音效 8
系统 7

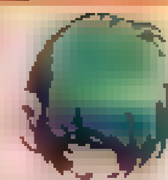


多边形



EA鼎力打造的拳击格斗作品。在操作上有别于一般格斗游戏，一旦习惯后就可以使出很多漂亮的组合拳，初上手时很有新鲜感，不过时间长了后会觉得手指很疲劳。（笑）画面的表现自然出众，皮肤上的汗渍和受伤后的痕迹都表现得淋漓尽致，音效方面也很好地表现出了拳拳到肉的感觉。游戏中收录了多位现役或退役的知名拳击选手，使玩家的投入感大增。游戏的初始视角和操作不大合拍，但调整过后就可以了。

D・S



"Total Punch System"是这款拳击游戏最为成功的系统。利用一个右摇杆即可完成拳手的所有出拳动作，不得不让人佩服。无论是直拳、摆拳、勾拳，全部收放自如、得心应手。还可使用L1、R1配合摇杆作出躲闪、格挡的各种动作，该系统的结合堪称完美。此外还邀得现重量级拳王小罗伊琼斯作为游戏的形象代言人！游戏的出色品质再加上名人的宣传包装，一定不会让大家失望的。

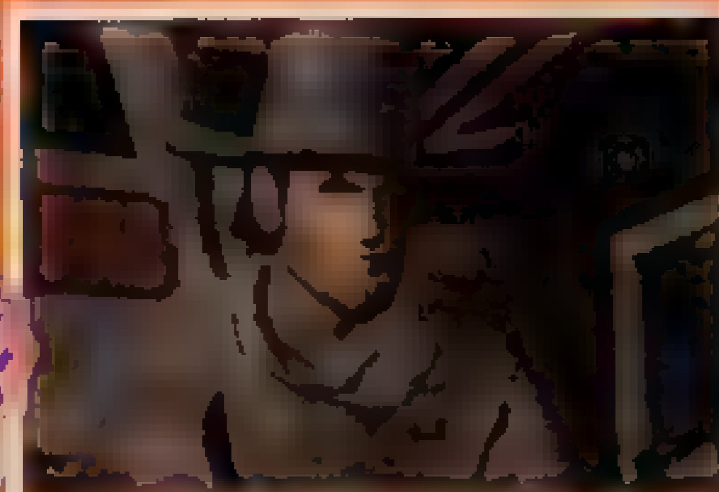
SOUL



史上最有创新意义的拳击类游戏，利用右摇杆所实现的拳击操作非常直观易懂，令人叹服。本作教学系统令人称道，你甚至可以学到很多拳击知识，其实利用游戏来了解一项运动也是相当不错的事。拳击比赛你可能已经看了不少，但看你是否真的有机会体会到拳击运动？感谢EA带来的这款讲究真实感的拳击游戏，比赛中你要有耐心、懂得抓住对方的破绽，在对距离和时机的把握中感受拳击运动对峙的紧张刺激感。

PS2■DVD-ROM■EA Sports■Fight Night 2004■FTG■2004年5月4日■1～2人■只对应DS2手柄■156KB

24 总分 热血推荐



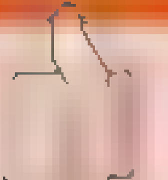
"西部牛仔"度 ★★★★★★★★★☆

荒野大镖客

画面 8
音效 10
系统 8

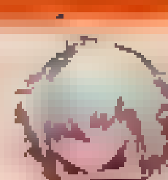


D・S



在那悠扬的音乐声中，让我们一起来翻开这本发生在那个年代的西部故事。本作的系统虽然不太容易上手，但只要熟悉了左右摇杆的操作之后就能彻底地投入进去。特别是"Dead Eye"这个极具魅力的1对1决斗系统。特色各异的关卡和地形使玩家能够从游戏中了解到那个年代的环境，人物间的恩怨情仇更是牵动着玩家的心。（毕竟是英文嘛，呵呵）本作的游戏音乐非常不错，各位玩家可以仔细聆听。

多边形



本作画面上使用的多边形数量不多，让人看了有种纸模的感觉，不过配合周围环境的刻画，再加上采用了"噪点"的处理方式，看起来还是蛮舒服的。在操作上有些别扭，PS2手柄实在是不适合做这种"准第一人称视角"的瞄准，虽然做了一定的简化调整，但是仍然有种手忙脚乱的感觉。整体流程上没有太多的分支，在对话上掺杂了很多美国俚语，即使打开字幕也会有部分单词不知所云。（笑）

GOUKI



以牛仔为主角，加入了类似《杀戮开关》的掩护射击要素。游戏的场景非常大，景色也十分美丽。独特的单挑系统以及同时瞄准多个目标的系统别具匠心，让人觉得那个西部牛仔真是酷毙了。同时可使用的角色也非常多样化，玩家可以体验到操作不同角色的新鲜感。隐藏要素与游戏的过关有关，增加了挑战的难度。BOSS战的设计与场景非常契合，找到击败BOSS方法的过程很有乐趣，游戏的音乐也非常动听。

Multi■DVD-ROM■Rockstar Games/Rockstar San Diego■Red Dead Revolver■ACT■2004年5月3日■1～2人■对应平台PS2、Xbox■85KB

23 总分



变形金刚度 ★★★★★★★★★☆

变形金刚

画面 8
音效 8
系统 8



阿修罗



虽然对这一代《变形金刚》动画的了解程度不是很高，但是相信每个玩家依然能够深刻地体会到游戏中那处处洋溢着的"变形金刚"风味：利用汽车形态移动、金刚形态战斗的游戏方式充分体现了这一特色。游戏中的隐藏要素极其丰富，相对于略显单调的主线流程来说，如何取得这些隐藏要素才是游戏最富乐趣的地方。用右摇杆控制准心的设定有利有弊，相信会有玩家因此放弃这个游戏。登场角色过少是个遗憾。

多边形



原本对这个游戏没抱多大期望，但是入手后却感觉不错。游戏的画面效果没得说，光影特效十分出众，变形时的声音令人怀念，无论是变形前还是变形后的操作感都有那种机器人的厚重感，射击的那种后挫力也表现得十分到位。游戏是基于《变形金刚ARMADA》这部动画为背景故事，不过国内玩家看过的很少，所以对里面人物关系可能不是太了解，不过这不影响品尝这部优秀的动作游戏。

泰坦



游戏的画面素质不错，操作方面虽然有些瑕疵，但也可以接受，只是角色方面对于国内玩家而言可能会有些陌生。游戏流程不长，关卡设计中规中矩，美式风格和"《变形金刚》系列"感觉浓厚，从动画改编游戏的角度来看本作算是比较成功的作品。建议打算体验这款游戏的玩家了解一下原作动画的情节和故事，以免在某些情况下对剧情有过多疑问。

PS2■DVD-ROM■Atari■TRANSFORMERS■STG■2004年5月5日■1人■无对应周边■48KB

21 总分



狩魔度 ★★★★★★★★☆☆

范・赫辛

画面 8
音效 7
系统 7

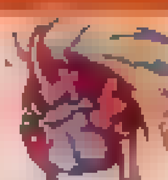


多边形



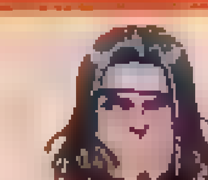
作为一款根据同名电影改编的游戏，其素质在同类中无疑是数一数二的，不过无法掩盖的是对某知名作品的严重抄袭痕迹。画面上的表现还算差强人意，而音乐音效方面并没有出彩的地方，系统方面与某知名作品几乎如出一辙。游戏中的角色仍分别由电影中的各位明星出演，对话等台词部分也与电影中一模一样，也同样由原人配音，巨星号召力不用怀疑。作为一款纯商业性质的作品，有这样的表现已相当不错。

SOUL



电影改编作品会带来许多限制，比如制作时间等。于是本作开发组决定放弃"借鉴"（《鬼泣》），干脆来个"照搬"，现在看起来这个做法还算聪明，这里的"照搬"比起其他模仿《鬼泣》的美版游戏那种蹩脚的"借鉴"要舒服得多。一些大场景的画面华丽，但代价是牺牲一定的画面流畅度（帧数）。游戏的难度也不是太高，很典型的"快餐"游戏，如果喜欢原电影，本作倒值得一玩。

GOUKI



一部向《鬼泣》致敬到淋漓尽致的作品，整个游戏都让人充分体会美国人超强的学习能力。刚刚上手时你会发现《鬼泣》的那一套在本作中也行得通。事实上以原作电影的剧情来看本作比《鬼泣》更加适合"恶魔猎人"这个名字，游戏与电影的剧情也是密切相关的。怪物、关卡的设计中规中矩，视点方面的把握有些过于拘谨，很少见到能够表现主角魅力大魄力视角。游戏的流程比较短，难度也不高。

PS2■DVD-ROM■VU Games/Saffire Studio■Van Helsing■ACT■2004年5月3日■1人■另有Xbox及GBA版本■157KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

21 总分



变态度 ★★★★★★★★★☆

绝体绝命危险老爷子 哭泣的1回 绝对服从暴力校长 我是最伟大的!





多边形



众多风格各异的小游戏合集已成为GBA上一大游戏种类，而本作的风格就是在变态猥琐的前作的基础上继续加强。游戏时的感觉就是轻松、搞笑和恶心，而诸如击退宇宙侵略者、拯救地球的剧情则已经沦为暴力校长的借口，不断地进行一次又一次的变态恶搞才是其真正的目的。小游戏数量及品质虽然和著名的《瓦里奥制造》无法相提并论，但猥琐恶搞风格也使其在同类游戏中具有了鲜明的特色。

阿修罗



这是一个很“猥琐”的游戏，充分体现了日式恶搞动画的恶趣味。在游戏中出现的各种迷你游戏也充满了“恶搞”的味道，不过似乎部分恶搞已经有点过了头，一些玩家可能会无法接受。虽然游戏本身是一个迷你游戏的大合集，但是由于采用了冒险游戏的叙事结构，所以使得作品总体看上去非常有连贯性，各个迷你游戏的出现也很合理。相信只要能够玩下去，你绝对会笑出来的!

LIKY



前作就给我留下了深刻的印象，那是一个猥琐得无以复加的游戏，而这次的续作则延续了“变态”风格，那个搞怪的老爷子展开更夸张的冒险故事，各种恶趣味的东西充斥于游戏之中，游戏将许多事件通过迷你游戏表现出来，这些迷你游戏规则简单，玩法有趣，而且特别恶搞，玩得令人捧腹。游戏的音乐音效也相当有特色，听着那些古怪的声音感觉那些角色越发“贱”得可以，真是一款另类的休闲游戏。

GBA■卡带（64M）■Kids Station■绝体绝命でんぢゃらすじーさん……■ACT■2004年3月18日■1～2人■GBA专用通信线■自带记忆功能

25 总分

热血推荐



上手简易度 ★★★★★★★★★☆

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险





星夜



《蜡笔小新》终于再次在掌机上与各位玩家相约，以全部的11部剧场版本作的11关使得FANS大觉过瘾；对于普通玩家，细致的画面、动听的音乐、风格各异的关卡以及小新丰富的变身，使得这款游戏成为近期优秀作品之一了。游戏整体感觉比较简单，要拿齐全部隐藏服装和同伴的隐藏必杀技也有些难度。要说对于本作的不满，就是青蛙装和猴子装形态小新的操作手感略差，感觉比起成熟的动作游戏还有些差距。

猫太



《蜡笔小新》当年在日本被称为最恶搞的动画，小新那奇特又带有“千变万化”的脸型和他做出的那些让人忍俊不禁的动作，引发了不少日本和国内玩家的会心一笑。本作其实是沿用了GB中的系统为基础，然后添加了“召唤家庭成员”帮助的系统，再于物品交换和隐藏物品等方面下了一番工夫，让整个游戏变得更加充实和耐玩。收集电影版中的名场面卡片同样是充满了挑战性的系统。

盛夏凉风



想不到竟然能在GBA上玩到那么经典的游戏。只要是看过了《蜡笔小新》的玩家都应该对游戏的内容非常熟悉，里面所有的关卡都是改编自动画电影版的剧情，让人别有一番熟悉的感觉。小新还可以变身成各种可爱的造型，而且每个造型都有不同的能力，让游戏增添了不少乐趣呢！不过小心会露屁股就有点不雅了，但他发出的声音倒是和原著一模一样，十分爆笑。对于GBA来说，本作是简直是精品。

GBA■卡带（128M）■Banpresto■クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒険!■ACT■2004年4月16日■1人■无对应周边■自带记忆功能

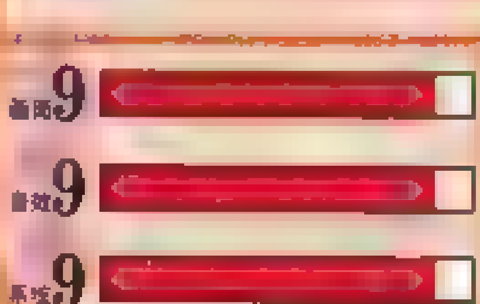
26 总分

热血推荐



眼花缭乱度 ★★★★★★★★★☆

PIKMIN2





猫太



宫本茂大师的创意实在是像宇宙般深不可测，“《PIKMIN》系列”就是一个很好的典范。控制着一个名字与“马里奥”完全相反的“奥里马”，带领着一群PIKMIN在未知的星球赚钱，是多么惬意的事情啊！本作增加了两种不同颜色和特性的PIKMIN，也就是说，在场景的陷阱设置上又多了大量的新花样，而BOSS的攻击方法也非常多样，让人觉得要赚取1万块并不容易。对战模式也十分有特色。

LIKY



游戏的风格给人非常清新的感觉，玩起来十分惬意。由于新加入了两种新类型的PIKMIN，对付敌人、解决机关的方式比前作更丰富了，而且这次还加入了另一名主角，玩家可以同时控制两支队伍分头行动，游戏的战略性得到了很大提升，操作上也有了更高要求。地下迷宫的加入使得游戏探索的味道更浓了，带着一群PIKMIN在黑漆漆的迷宫中小心翼翼地前进，有时候还真有些紧张。

泰坦



游戏比前代增加了不少新要素，比如同时操控不同的队伍，平衡性不错，机关设计也够巧妙，不过其他方面则没有什么突破性的创新。强烈推荐没有玩过前作的玩家来体验一下本作，这绝对是一个乐趣横生的游戏，制作公司的鬼才创意通过画面和谜题显露无遗。这款游戏只会让你感到快乐或者暂时的懊恼，而不会带给你沉重的剧情负担或复杂的操作系统。

NGC■特制DVD■Nintendo■PIKMIN2■ACT■2004年4月29日■1～2人■对应e+读卡器■27格

19 总分



角色可爱度 ★★★★★★★★☆☆

西林·怪物篇 热斗足球





LIKY



照说作为一个“西林FAN”，看到这个系列有了新的创新，应该感到很兴奋，但是我玩到游戏后却感到很失望。本作完全就是借用了怪物的人气而推出的“球会类”游戏，感觉有点挂羊头卖狗肉之嫌。当然游戏加入了一些富有《西林》特色的系统，还是能让人感到一丝亲切，比如怪物的那些必杀技都很符合原作的风格。让我感觉不爽的其实是比赛，场面混乱不堪，操作难有技巧可言，而音乐更是单调乏味……

D·S



“《风来西林》系列”的分支作品，以迷宫中那些可爱的怪物进行足球比赛。游戏主要任务为培养球员，会发生各种事件来增加能力，事件中怪物的表情十分丰富。球场以3D形式描绘，进行球赛很有立体感。比赛中可以使用种族的特殊能力，球场上的道具来陷害对手，甚至还有超必杀的设定，感觉比较接近《热血足球》。用自己培育出来的球队痛斩对手可是很有成就感的哦。

纱迦



以《风来西林》中的可爱怪物为卖点的足球游戏。大多数足球游戏都有经营球会的要素，本作也不例外。游戏中玩家要扮演一名球会的监督，在各个地点挖掘新人并培养，最后将其纳入自己的球会。培养的主要途径还是通过训练来增加能力，期间还会发生各种事件，随机性很大。足球比赛的场地是立体的3D画面，使比赛具有真实感。比赛中球员还能利用种族的特殊能力来攻击对手，非常另类。

GBA■卡带（128M）■Chunsoft■シレン・モンスターズ NETSAL■SPG■2004年4月23日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

22 总分



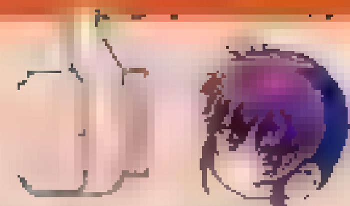
复刻度 ★★★★★★★★☆☆

光明力量 暗龙复活



画面7 音效6 系统8





星夜

MD上的《光明力量》的复刻版，画面进行了大幅度的强化并增加了3个新角色。游戏过程中大部分同伴的收得方法并没有改变，但2位隐藏角色的收得需要更加细心。全新增加了卡片系统，游戏中的每个角色都拥有属于自己的卡片，而得到方法却各不相同，增加了收集的乐趣。剧情也进行了增强，MD上沉默的主角终于能够开口说话了。如果你是对MD版拥有深厚感情的玩家那就绝对不要错过这款复刻版。



SOUL

重新进行打造的经典，可以说重制得极有诚意，画面方面的改进自是无须多言。但本作在系统、游戏性方面也能进行重新打造就相当难能可贵了，不过音效方面略有失色。《光明力量》最大的亮点之一在于丰富多彩的我方角色（有30位以上），从人到人马、动物、神兽，甚至机械人，指挥这样一支个性鲜明的大军，其满足感不可一语而喻，重制版甚至大量增加了对白，让人物个性更为丰满！



纱迦

这个MD版的重制版总的来说，还是相当不错的。游戏并非简单移植，无论是画面、音乐、人设、系统都有了新的变化，这点绝对值得赞赏。游戏要素比MD版只多不少，而且都很成功。主人公的台词明显增加，新增的卡片系统实用性和收藏性兼备，敌人会以一定几率掉下道具的设定令人又爱又恨……诸如此类的变化比比皆是。只是去掉了MD版的强力角色武士和忍者，另外道具复制的BUG也被取消了。

GBA■卡带（128M）■SEGA■シャイニングフォース 黒き竜の復活■S・RPG■2004年8月5日■1人■无对应周边■自带记忆功能

24 总分

热血推荐



爽快度 ★★★★★★★★★☆

筋肉人GENERATION



画面9 音效7 系统8





D・S

久违的一款作品，绝对能够勾起大家对童年的回忆。凭借PS2的机能将筋肉人战士们的一招一式发挥得淋漓尽致！操作系统简明易懂，而且四人大乱斗的乐趣非凡，无论投入感还是爽快度都会令你大呼过瘾。用老式的扭蛋机作为收集模式再次令人回忆起当年啊，现在的街头巷尾已经很少看见这样的机器了。超杀和普通技的画面极其华丽，但也非常搞笑，比如桑吉尔夫在别人头上做“托马斯全旋”等。



星夜

在日本非常热门的《筋肉人》的25周年纪念作品。片头中的主题曲非常热血。虽然游戏中的人物都是各种筋肉男，可能不合玩家的胃口，但里面的大乱斗模式绝对值得一试。将另一个玩家捉起使用关节技或是各种投技都很有成就感，当然被摔的时候对方也是十分开心的。当然游戏中角色的各种动作也十分有趣，超必杀技也十分华丽。除去角色设定，本游戏不失为闲暇对战的好选择。

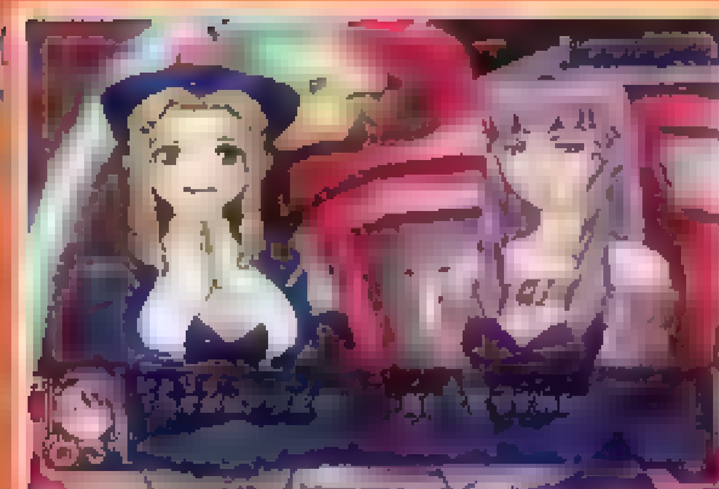


多边形

今年刚刚是《筋肉人》诞生25周年，为了庆祝25周年BANDAI首次在PS2上发售了《筋肉人》。登场人物除了33名初期角色，再加上15名隐藏角色总共有48名超人。支持4人对战，能使玩家的乐趣增加4倍！本作的最大亮点就是每个角色的那些很夸张的必杀技。除了1对1的必杀技以外还有2对1，2对2的必杀技。除此之外收集多达470种以上的“筋肉人橡皮擦”模式也是游戏中的乐趣之一。

PS2■DVD-ROM■Bandai■キン肉マン ジェネレーションズ■SPG■2004年4月22日■1～4人■无对应周边■42KB

18 总分



FANS向度 ★★★★★★★★★★

异度传说 Freaks



画面6 音效6 系统5





邪魔天使

标准的一张FAN DISC，内容可以是完全对应《异度》的忠实玩家。游戏中存在的几个模式的趣味性还是不错的：《异度漫画》的内容完全原创，其中的恶搞成分可以让玩家体会到角色的另一面；《异度文字解谜》是Namco经典智力游戏改版，利用异度里的名词组合单词相当有趣；最重要的就是《二章》的体验版了，这是整个游戏的最大卖点。总的来说，游戏的可玩性还是挺高的，可谓休闲时的极品。



卡伦

本来我是冲着《异度传说 二章 善恶的彼岸》的体验版才从邪魔那里将这款游戏抢过来的，但没想到的是体验版流程竟然这么短……感觉刚有些味道就嘎然而止了，不过瘾啊。本作其实就是一张FANS DISK，对于《异度传说》的FANS来说绝对是必入手之作，但对于其他人而言，其实并没有什么实际的意义，尤其是那几个模式对于像我这样的非FANS而言确实是没有太大的吸引力。

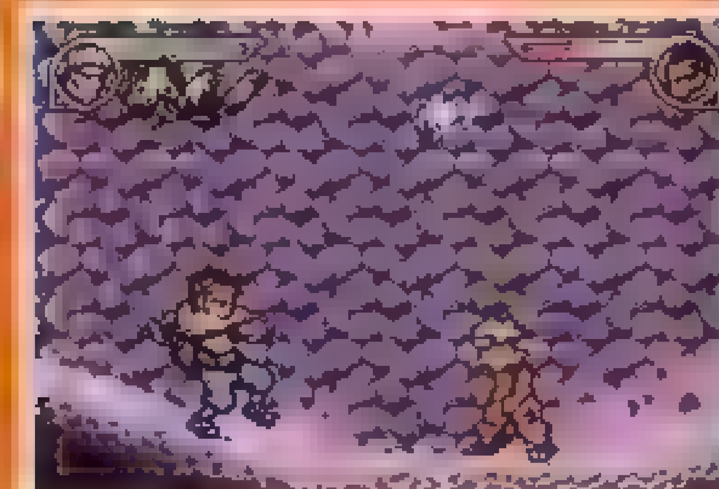


沙罗

按照大多数人的说法，本作只不过是一款为FANS准备的、只能勉强算是外传的作品。游戏中主要有两种模式，一个是拼字游戏，虽然游戏难度不高，不过不懂日文的玩家，可能会遇到一些困难吧。而另外一个模式，玩家则可以操纵任意角色来进行游戏，以各个角色的角度体验故事。但剧情本身……对个人而言无任何吸引力。要说本作最有价值之处，那便是附送的《二章》的体验版了。

PS2■DVD-ROM■Namco/Monolist■ゼノサーガ フリークス■ETC■2004年4月28日■1～2人■无对应周边■200KB

18 总分



噪音度 ★★★★★★★★★☆

火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2



画面7 音效2 系统7





猫太

《火影忍者NARUTO》不但在动漫界好评如潮，在游戏界同样能得到玩家们的信赖，其最大的原因在于其每一作的制作都有一定特色。作为第2作的本作无论是画面还是系统上都有大幅度的强化，角色的比例增大更能表现出他们一举一动的精细。新增的援助攻击系统有点像“召唤兽”的味道。不过本作存在一个极大的缺点，那就是如同噪音般的BGM。建议玩家在玩本作时关掉音量以保护听觉。



多边形

可能是期待过高，当玩到本作时的感觉确实有点失望，操作手感较差，尤其是必杀技更不容易发出。而FC品质的音乐更让玩游戏时有种时光倒流回20年前的“温馨”；动画改编的游戏画面大都是不过不失，游戏中角色必杀技虽有特写，但在同类动画改编游戏中也不算出众，只能算是中规中矩；要说游戏的亮点，就是聚齐了动画中的主要角色，但这也只能对动画原作的FANS有吸引力吧？



沙罗

也许是前作大受欢迎的缘故吧，新作的推出速度也越来越快。本作基本上算是一款横向卷轴的动作游戏，玩家只要操纵任意一位角色打倒一路上的敌人并到达终点即可。游戏难度不高且操纵十分简单。不过虽然厂商精心设计了数量众多的必杀技和关卡陷阱，但敌人的攻击方式过于单调，长时间游戏就会觉得乏味。最令人郁闷的，是游戏的音乐实在令人不敢恭维，单调的电子曲，令人回忆起了FC时代。

GBA■卡带（64M）■Bandai■NARUTO ナルト 最强忍者大结集2■ACT■2004年4月29日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

忍者龙剑传

文：胜负师◆游戏时间：超过60小时

Xbox◆DVD-ROM◆Tecmo◆ACT◆2004年3月11日◆1人◆对应Xbox Live◆硬盘记忆◆7800日元

黄金眼评分 27

9 9 9

黄金珍藏







于1988年诞生的"《忍者龙剑传》系列"对于"70s"这一代人来说并不陌生，其经典程度并不亚于FC老四强。而很多人也是通过这个难度颇高的动作游戏系列认识Tecmo的。进入新世纪后，Tecmo的硬派形象已经被火辣美女的香艳气息所替代，不少人对于T厂的商业化"堕落"嗤之以鼻，不过新版《忍者龙剑传》（以下简称《忍龙》）的公布还是吸引了众人的眼球。随着公开要素的逐步丰富，以及数度"政策性"延期，《忍龙》早已经吊足了Xbox玩家的胃口，成为众多玩家翘首以盼的话题之作。而Tecmo的大力宣传，以及将发售日定在春季商战的火线上，足见其对于《忍龙》作品素质和销量的自信。那么，时隔9年重现江湖的《忍龙》究竟是不是对得起"经典"的招牌呢？

音画系统概览

事实证明，《忍龙》选择Xbox台平是个正确的决定。Tecmo在与微软数度合作后，不仅占有座上嘉宾的地位，在游戏的技术实现上也已经有了很好的磨合。在系统要素均不明朗的情况下，以Xbox的强大机能所塑造的华丽画面便已先声夺人，时不时放出的几张工作站截图让玩家惊叹不已。从实际游戏画面来看，虽然官方静态画面的确有夸大和"修饰"之嫌，但如果能够配合HDTV等豪华影音产品，那么画面的表现力也就八九不离十了，而秒间60帧的画面使动态画面无可挑剔。（编辑部购入HDTV后，曾进行过效果测试，《忍龙》的画面的确不同凡响！）由于使用了与《DOA3》近似的开发引擎，因此画面显得十分干净，只要不开启锐化效果，那么根本就看不到锯齿。除了色彩鲜明，细节方面也十分丰富，连字画都能看清楚。在光源和特效方面Tecmo已经颇为老道，运用起来不会有生硬之感。在CG方面Tecmo也没吝啬，二十多分钟的过场动画也算下足本钱了。

在强悍的画面表现下，玩家一般都会忽略音乐和音效的存在。虽然《忍龙》的音乐只能算是中规中矩，但与游戏的配合倒也默契，像飞行船上柔和的BGM和第一次鬼重卿战节奏感很强的鼓点都令人印象深刻。而且BGM并没有过分强调重金属，所以并不十分喧闹，这一点我个人是比较喜欢的。至于音效，"《DOA》系列"一直做得很不错，有了成功的经验，也就能举一反三了，可以这么说，如果《忍龙》的爽快感没有出色音效的衬托，那必然会打些折扣。

说《忍龙》是一款集大成的作品应该没什么人反对吧？初见本作的玩家自然而然地会将本作与《鬼泣》、《鬼武者》、《忍》等3D动作精品相比较。平心而论，《忍龙》的确吸收和借鉴了数位前辈之精华，在融会贯通的同时也揉进了自家的理念，不过对于这种创作态度其实并没有什么可指责的，业界大环境本是如此，好在游戏鲜明的特色也让玩家很快将注意力集中在了作品本身。这里似乎应该提一下Tecmo本厂的PS2作品《阿耳戈斯战士》，虽然游戏没有造成轰动，但也在3D动作领域进行了有益的尝试，算是《忍龙》的一块试剑石。严格说来《忍龙》也应该属于动作冒险游戏，只是其动作成分占有八成，因此在系统方面也突出了其动作性。舒适的操作与优异的手感配合角色华丽的演出可谓相得益彰；而武器与角色的成长系统为游戏带来了很多变化；战斗系统的优秀更是毋庸置疑，吸魂系统虽属借鉴，但也同中求异，实用性和华丽度都有保证；谜题大致套用了"A到B再到C然后返回A"的环状结构，但设计还是比较精巧的。游戏的流程推进采用了关卡制，但与《鬼泣》比较相似，依然可以前往以前关卡所处的场景，（少数关卡除外）这样一来增加了游戏的自由度，也便于玩家进行隐藏要素的收集，这样的设定颇为体贴……

《忍龙》从2D到3D，画面、系统、游戏风格都发生了本质的变化，Tecmo自身的颠覆却实实在在为玩家带来很多欣喜，或者可以称之为"兴奋点"吧。

兴奋点

1.音画绝佳，场景宏大。《忍龙》的声光效果自是不用多说，绝对是Tecmo实力和诚意的体现。而在场景设计方面同样值得称道，四通八达的街道、阴森恐怖的陵墓、戒备森严的基地、冰火交加的洞窟……复杂的场景也为环环相扣的谜题设计提供了基础。

2.动作丰富，打斗爽快。主角隼龙无论是移动技巧还是攻击手段都极为丰富，只看出招表的话会让人有在玩格斗游戏的错觉，9种武器、6种飞行道具、4种忍法……上百种招式让人目不暇接。有了这么多的选择，每一场战斗都可以打得十分华丽，而那种真剑胜负、刀刀入肉的打击感也令打斗酣畅淋漓，爽快度满点。

3.难度超高，充满挑战。《忍龙》并没有为大众让步，依然保持了系列的高难度。游戏在敌人AI设计方面可以说是比较成功的，仅仅是杂兵就显得颇为狡猾，同屏也就三四个敌人，不过他们会依靠打投结合以及相互掩护产生"秒杀"主角的战斗力，玩家只能以一些安全的战术与之周旋。而BOSS战更是出彩，从数量来说还没有多到"流程不够BOSS来凑"的地步，从特点来说也少有重复，可谓恰到好处。BOSS的攻击力大得不讲道理，与之硬拼的话，在HARD难度后期就已经行不通了。"找弱点，打规律，讲技巧，碰运气"使战胜BOSS后的成就感备增。在难度循序渐进方面，《忍龙》把握得十分到位，只是最终BOSS未免太"水"了点。（笑）

4.流程长度足，隐藏要素丰。在没有攻略的帮助下，一周目20小时对于玩家来说较为普遍，对于一款动作游戏来说，这样的流程长度已经能让人很过瘾了。游戏比较强调收集要素，并会直接影响角色成长，武器、辅助装备、能力提升道具等都需要细心寻找。而类似"《忍》系列"胧币的50只金甲虫收集也成为玩家关注的焦点，不过努力收集的回报也是值得的，在Xbox上重温FC三作《忍龙》的确让人感动。而不知不觉中游戏的耐玩度也增加了不少。

另外，《忍龙》的剧情其实经不起咀嚼，报仇、夺宝、除恶、英雄救美、幕后黑手就是某某……一切便是如此，并没有太多新意。不过身手不凡、正气凛然的隼龙作为主角却被大家牢牢地记住了，Tecmo在新世代又塑造了一个不同于力丸、秀真的忍者形象。

一些遗憾

说了这么多优点，再来说说《忍龙》的一些不足吧。很多玩家反应，游戏比较突出的问题还是在于3D动作游戏的顽疾——视角方面。游戏的默认追尾视角给得比较近，虽然可以使人物看上去比较大，显得很有魄力，但是这样一来，只要隼龙在比较狭窄的空间中与敌人周旋，就很容易出现找不到人的情况，在平台跳跃时也多少有些影响。而杂兵战时没有锁定这一点也显得不够体贴，锁定事实上可以一定程度解决视角问题的。还有就是武器和招式的平衡性比较差，游戏中的武器虽多，但废招不少，因此很多玩家都是一把龙剑打到底，其他武器显得可有可无，当然，可偶尔用最强武器"天衣无缝"娱乐娱乐。而龙剑中像飞燕这样的招式又过于霸道，实用的牵制技也就那么两三招，后期的战斗显得较为单调。另外，就是关于血腥度的问题了，这一点早在DEMO版的试玩报告里就曾指出过。游戏为了迎合欧美玩家的口味，将血腥程度设置在了"18推"的等级上，游戏中动不动就身首异处、血肉横飞，就连CG动画里也有一些让人感觉颇"恶"的画面出现，未成年或晕血玩家还是敬而远之的好。据说《忍龙》欧版会调低血腥度，删改部分CG动画，相信也是迫于舆论压力做的决定吧。

写在最后

不管怎么说，《忍龙》都是近年来不可多得的动作佳作，其优异的品质既赢得了口碑，又赢得了利润。美版《忍龙》销量当月便突破了50万份，（日版受Xbox在日本的普及率限制销量不佳）而且欧美游戏一般都具有长卖的特性，所以最终全球销量破百万可谓易如反掌。有这样的销量保证，怪不得《忍龙》这么快就宣布要推出续作。阔别玩家近十年的经典系列的生命力得到了良好的延续，这样皆大欢喜的结局应该是FANS都愿意看到的。三个9分黄金珍藏的评价对于《忍龙》来说可谓名至实归，相信在很多玩家心目中，"Xbox最强ACT"的名头也非它莫属。《忍龙》并不完美，但它有表现极为突出的地方，有了这几道耀眼的光芒，那就足够了。

文：猫太



《火影忍者》再次踏上了游戏平台，这次是延续了Tomy在2003年5月1日发售的《NARUTO 忍术全开！最强忍者大结集》的故事，从中忍考试开始到击败沙之守鹤，每一个剧情都按照原著进行改编。(在游戏后期改得有些夸张)新作除了增加了随时切换角色外，画面的增强也是让每个玩家感触最深的地方，动作种类的增加和人物比例的增大使每个角色犹如动画中的角色般活在眼前的，是今年以来表现较出色的动漫改编类作品。下面对游戏中的各个难度作具体说明。

火影忍者NARUTO 最强忍者大集结2	Tomy	ACT
GBA		

操作使用技巧

忍术

基本操作	
B	普通攻击
A	跳跃
L	更换角色
R	防御
R+B	使用卷物发动援助攻击
↑+A	使用瞬移向上进行大跳跃
↓+A	使用瞬移绕到敌人背后

每名角色都可以发动3种忍术，而忍术的发动方法都是“↓↓B”、“↑↑B”和“↓↑B”。一般来说，忍术不要随便使用，因为使用忍术后会消耗该角色生命值。对全体敌人的忍术还凑合，(角色的忍术中自由鸣人的“通灵之术”才拥有对全体的效果)对单体的忍术实在没必要发动在普通的杂兵身上。另外，每种忍术的发动时机和范围都不同，在对BOSS战时最好谨慎地使用，一不小心攻击落空了就有可能被BOSS一顿暴扁。幸好发动忍术落空并不会消耗生命值，不然那才叫得不偿失呢！



连击



除了使用某些忍术能对敌人造成连击效果外，普通攻击也可以做出这种效果。只要在攻击的过程中不被敌人攻击，而且只能用步行移动，那么连击就会被连接下去。(最容易造成高连击的就是樱的“真·しゃんなる拳”，打完一次就是26连击，每打一次还会增加一下)不过连击对过关后的评价没有影响，只是个人的满足感罢了。(哎呀！不要扔鸡蛋哇！)

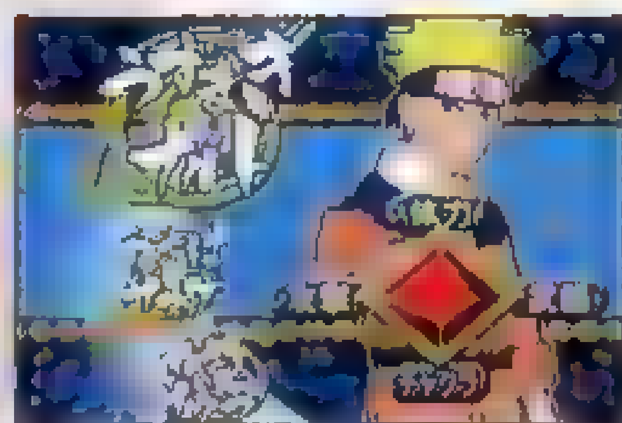
卷物



打倒敌人或者破坏场景中的物品有机会得到卷物，这些卷物一共分成5大种类：沙状的卷物是志乃的全体虫攻击，但如果敌人不在地面便攻击不了；卷物下有黑影的是鹿丸的影子忍术，在地面上的敌人都会被它固定一段时间任玩家去扁；带有雷电的卷物是卡卡西的雷切，对画面最接近的前方敌人攻击；肥大的卷物是丁次的膨胀攻击，范围依然是对前方的敌人；有只小狗(赤丸)的卷物是牙的全屏攻击。一定要注意使用的时机，不然陪了夫人又折兵。

角色综合评价

漩涡鸣人 实用度：A



鸣人的攻击力是所有角色中最强的，相反，他的速度和跳跃力就被大幅度地降低了，因此他不适合在一些时间任务中登场，但在BOSS战中绝对是最强的主力。另外，在遇到一大群敌人的攻击时可以切换他使用“通灵之术”一下子把所有的敌人解决，不过要注意使用“通灵之术”召唤文太时有一定几率召唤失败变成召唤出蝌蚪，幸好召唤失败不减生命值。



宇智波佐助 实用度：B

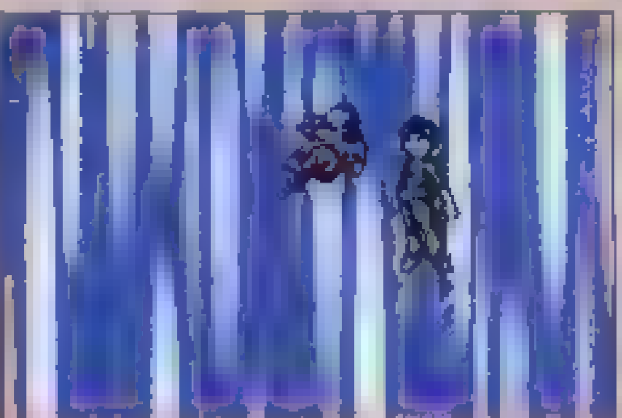
能力平均得不能再平均的角色，无论在什么场合都能使用。不过按照《游戏规章》里的103462条，(众编：哪来的《游戏规章》……)平均的角色一般都是最不实用和最容易受冷落的，因此佐助在能力方面容易被人忽视。但在忍术方面，佐助可谓是最实用的。他的两招攻击系忍术的发动命中条件是只要敌人站在地上就行了，这样免除了很多距离和方向的限制。

春日樱 实用度：B



速度和跳跃力为所有角色之冠，因此在限制时间的关卡中一般都会使用她，争取在短的时间内通过并取得更高的成绩。但要说到攻击力这可是樱的痛处，一般鸣人一顿普通攻击就能收拾的敌人她就要两次才能将其击倒。忍术方面，樱的“しゃんなる拳”距离太短，实用性不高。但发动了“真·しゃんなる拳”(↓↑B)后却判若两人，能连续打出しゃんなる拳。

隐藏角色、卷物



以任何称号通关后可以读取存档在2周目中使用李洛克。如果每一关的评价都是A的话，那么最后得到的称号便会是“火影”，在2周目除了可以使用李洛克，还会增加一种“三代火影”的卷物，威力惊人。

个别BOSS攻略

萨克＆托斯

因为这两个家伙每次都会一起出现，所以就放在一起介绍了。萨克的旋风攻击拥有比较大的范围，而且发动时间非常迅速，因此要躲开他的攻击还是要靠玩家的反应。在他发动攻击后有比较长的硬直时间，这时立刻瞬移到他的身后对他一阵暴扁。托斯最强的技能就是声波攻击且我方不能防御，但他平时很少使用，对付他只要一直接近他攻击就可以了。

兜

兜的速度十分快，而且经常使用瞬移跑遍场景的每个角落，十分讨厌。他在发动忍术时会处于无敌状态，接着会不断地从不同的上空位置落下攻击，被打中还会受到巨大的伤害。使用援助攻击很难打中他，所以建议使用佐助的“写轮眼”(↓↑B)减慢他的动作，然后玩家喜欢使用卷物也好，狂扁也好，兜只能非常无奈地接受你的攻击。

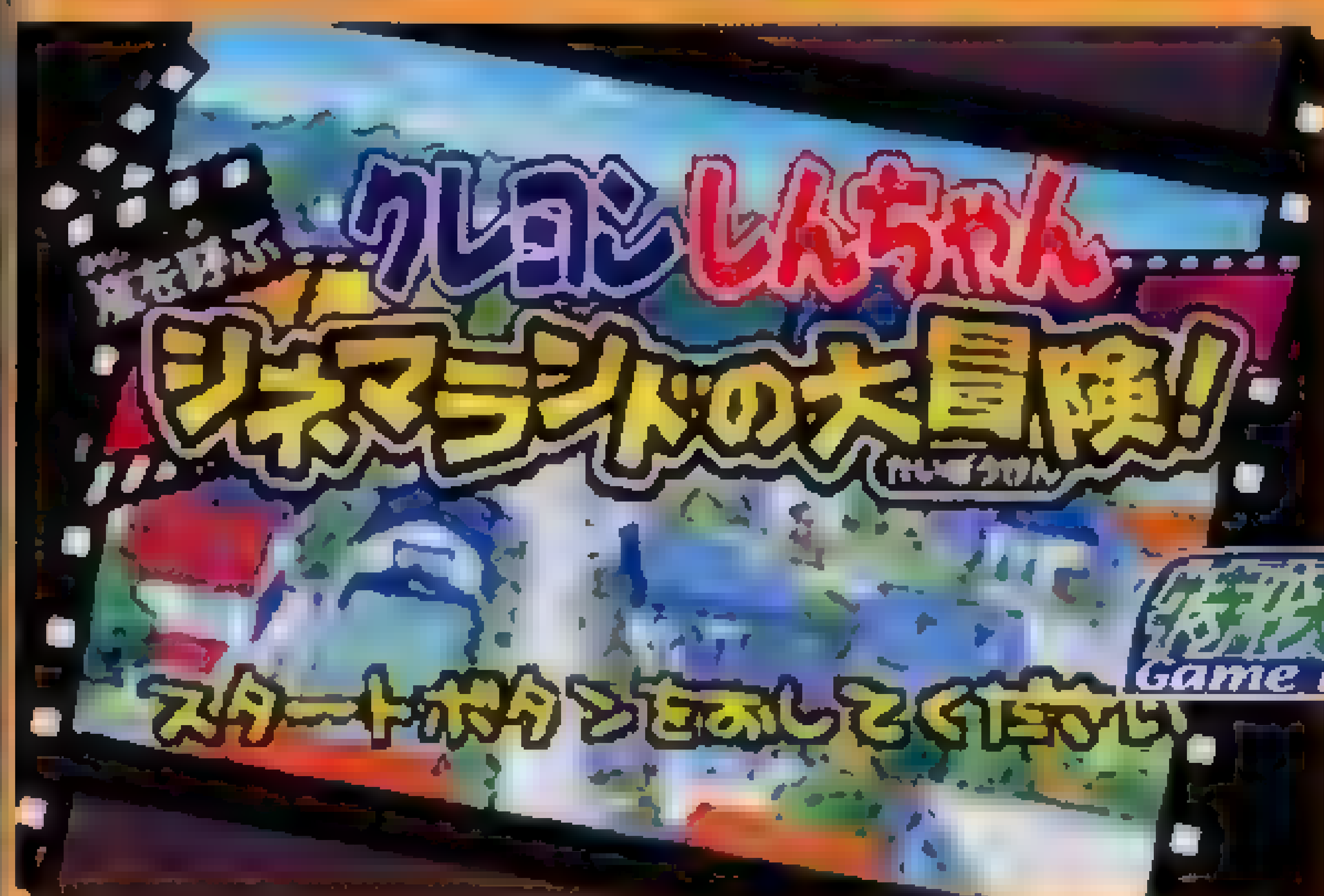
大蛇丸



想不到这位原著的狠角色竟然会公然向一帮下忍发起挑战。(黄泉下的三代火影：大蛇丸你当我是什么？)他的忍术范围都比较广，而且动不动就放个忍术吓吓玩家，十分头痛。但这样也有一个打法，就是趁他发动忍术时瞬移到他的身后攻击他。到后期他的生命值少于一半后会召唤灵剑在空中攻击玩家，所以最好多留一点卷物在这个时候对付他。

日向宁次

在整个游戏中与他只有一场战斗，那就是原著中忍考试中鸣人VS宁次的战斗。在这里同样只能使用鸣人对付他，而且在整个游戏中算是非常苛刻的一场战斗。首先当画面变暗时要注意远离他的身边，不慎被他身边的八卦阵封住就会受到一连串的攻击，减去大量的生命值。平时攻击时，他也会发动保护罩把你弹开，相当棘手。采用时间战术慢慢“磨”他的生命值是比较好的方法。



小新家附近忽然多了一座主题电影院，妈妈美伢对此甚觉奇怪，父亲广志倒觉得这个电影院BOSS的名字颇具科幻风格。有了这么一栋新的电影院，小新当然要去看——看美丽的姐姐们去了，美伢对于小新小小年纪说出这种话有些不满，但这好像把爸爸广志也提醒了，应该去看看电影院的女子……三人正在议论时，妹妹小葵及小狗小白也凑起了热闹，小新趁此当起了翻译，说小葵和小白也想去，广志听到这，便一本正道：“既然大家都想去，那我们就一起去看电影吧。”

特快专递 Game Express

GBA 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 | Banpresto | ACT

文：星夜

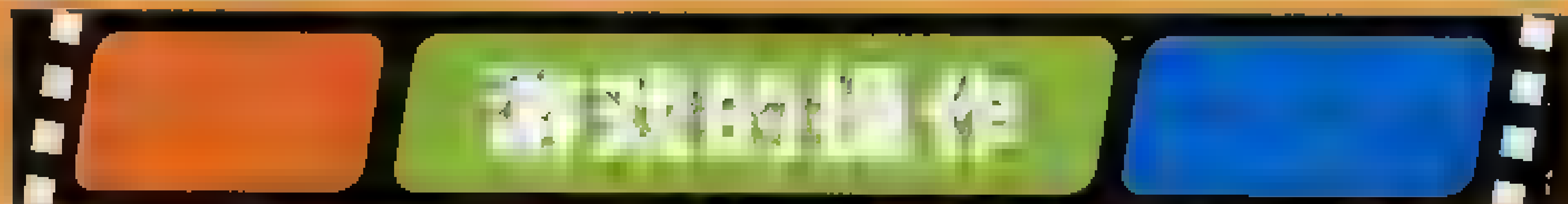
游戏开始先得选择难度，有两个选项，是简单(やさしい)和困难(むずかしい)。简单模式下小新初期的HP有5格，而困难模式下小新初期只有3格，除此以外，敌人强度、数量等多方面都有所不同。有信心的话不妨挑战一下困难模式。


▲困难模式下小新初期只有三格HP。



电影院里的门

电影院里共有13扇门可进入，门上所标的数字就正是该关卡的序号；但电影院正中有一扇左右都挂牌子的门没标序号，进去后是玩小游戏的；而最终BOSS的门是电影院的最右上角11关门右边的门。全部完成前4关后会新增5～8关的门，前8关全部打过后则会增加9～11的门——这11关游戏剧情对应的正是11部《蜡笔小新》的剧场版，把11关全部搞定，最终BOSS关卡的门也可以进入了。



游戏的操作

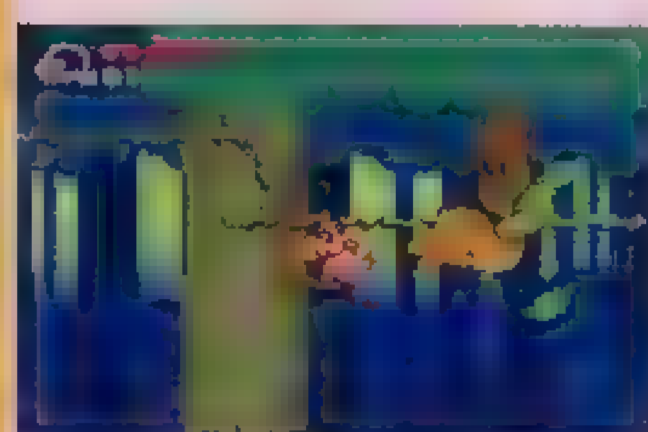
游戏的基本操作很简单：A为跳跃，B为攻击，L为换装，R为召唤伙伴，跳起后可以踩敌人是除蜜蜂小新外所有变身小新的通用攻击方式-可以实现连续踩踏的。

游戏中小新还可以得到6套不同的服装，藉由这些服装，小新会获得不同的能力，具体如表所示：

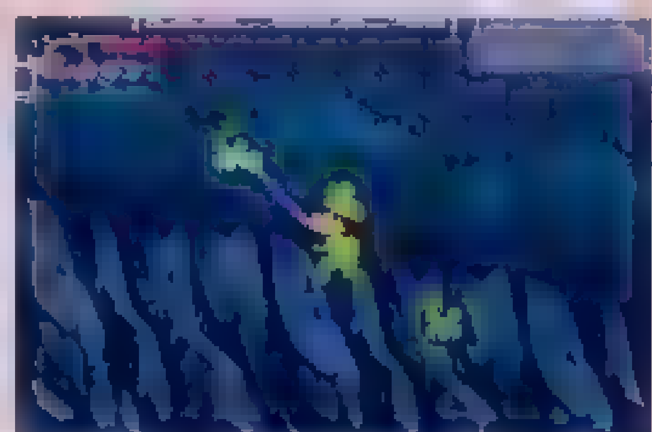
换装状态综评



6种服装相对于GB版的《蜡笔小新4》确实少点，但各有各的用途，总结起来分以下几类：

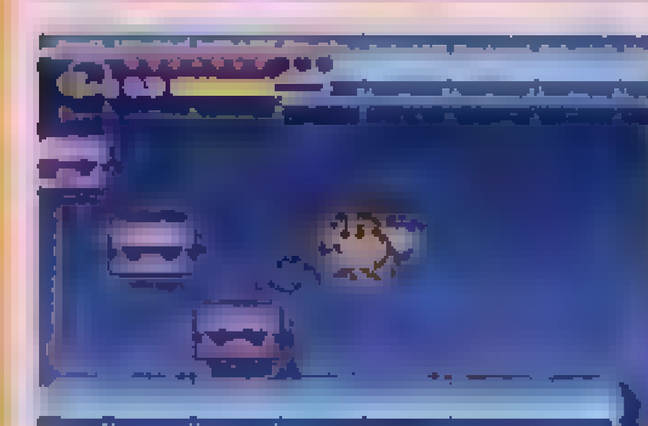


青蛙装、猴子装和普通装，因为都具有其特有的技能，在需要时能够用到，算是中规中矩。超人装的超人波和超人光束发招前会有吸气的时间，因此不宜对正面袭来的敌人使用，在游戏中大多用来打碎一些特殊的石块以取得道具；飞踢则是一般性攻击；其车轮必杀在空中滚动时具有攻击判定且为无敌状态，在BOSS中会发挥意想不到的奇效，总体上来说超人装是明显的攻击类型。小鸡装虽然具有鸡蛋这样的远程攻击武器，但出招时间较长因此不大实用，而啄的攻击距离也过短——但小鸡小新的速度快且跳得高，因此可以准确地踩到敌人头上并轻松地实现连续踩踏，总体上来说还是上级的平衡型装束；至于蜜蜂装，要到11-2关才能拿到，虽具备飞行能力但飞行时间不长，而掉落地点并不确定更使飞行带有一定的冒险性，尾针的攻击距离也很短，而且不具备踩踏攻击能力，因此总体上感觉，这套蜜蜂装的收藏性远大于其实用性。











隐藏服装入手方法图解



▲先在2-3关拿到该关金卡——一个手袋。▲当过了第4关后，回到第2关门口处和门右的松坂老师交谈就可用手袋换得花束。▲来到第8关门左，和奈奈子对话后换得入场券。▲最后来到第一关门右和吉永老师对话后，小鸡装入手！

蜜蜂装

▲先在5-1关拿到该关金卡——布娃娃。▲完成第8关后，把玩偶送给11关门左那对亲热的男女，然后得到心形大头贴。▲进入2-1关，将大头贴送给风间，风间拿一块石头作为交换。▲在11-2关缆车索的尽头，将石头交给阿呆后，就得到蜜蜂装了。

服装	特技	攻击方式	入手方法
普通装	跳起来再按A的二段跳，跳到电线杆、树、竖着的钢管等处可以向上爬。	按B键用手指戳，对某些敌人某处要害有特效。	小新最初始的服装。
超人装	特技也是二段跳，但第二段跳不像普通装小新那么“猥琐”。	超人装极其适合战斗用，按B键会发射一人距的超人波，按住B键蓄力则会发出颇具威力的超人光束；跳起按B则是飞踢；在第二段跳起或踩到敌人的翻身时按↓+B，小新会使出威力强大的超人车轮滚杀。	过了第一关后得到。
猴子装	可以攀爬绳索、藤子和横着的钢管；当小新跳到贴墙时按墙壁方向和A，还会使出反弹跳，利用这个特技，在某些地点可以一气跳到很高的地方。	无特殊攻击能力	2 2关初期得到。
青蛙装	青蛙装的小新跳跃能力极强，长长的舌头可以吞吃舌头伸及范围内的星星和加血道具，还可以使自己挂在青蛙头状的机关上，挂在青蛙头机关上时按↓，青蛙小新的舌头就会拉长挂在机关上摇摆使自己吃到青蛙头周围的宝物并附带攻击效果。	按B吐出舌头，可以令被舔的敌人暂时呈现麻痹状态。	3-1关初期得到。
小鸡装	走得快，跳得高，跳起时按住A会增加浮空时间，是过关时不错的选择。	按B是啄，按↓+B则会下蛋作为远程武器来攻击，如果按住↓+B至小鸡扇翅膀后松开，小新鸡就会下一个颇具威力的大蛋。	请参照“隐藏服装入手方法图解”。
蜜蜂装	连按A键蜜蜂小新就会飞起来，注意飞行时会消耗能量槽（血格下的黄槽），一旦能量槽空了蜜蜂小新就会掉到地上。	没有踩踏的攻击方式，只能按B用尾针刺敌人。	请参照“隐藏服装入手方法图解”。



召唤技能简介



本作中可召唤的同伴有爸爸广志、妈妈美冴、妹妹小葵和小狗小白，他们都拥有各自不同的能力，在冒险中会给小新以各种帮助，伙伴们和小新一样都有5格HP的设定，不同的援助技巧会耗费不同点数的HP，每人技巧总结如下：

爸爸广志

1.将小新高高抛起，是初始技能，并不消耗HP，注意小新被他抛起后不能二段跳的；

2.用臭袜子熏敌人，攻击范围不是很大，每使用一次消耗1点HP，在2 3关有两人对决的猪头立棺的左侧平台上取得；

3.化装成女人并做出诱惑的姿势，使版内敌人静止，每次消耗2点HP，在第7关第3个电塔顶端拿到；

4．做出奥特曼一样的POSE并进行全屏攻击，威力虽大但会耗尽全部HP，在9-2关一开始的屋顶拿到。





妈妈美冴

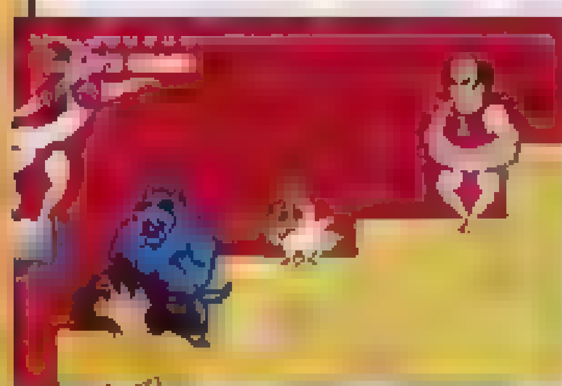
1.“美冴百贯落”，美冴的初始能力，高高跃起用屁股砸，可以把成摞的箱子一下全部砸碎，还能砸烂那些有裂缝的地板使小新进入隐藏版面；

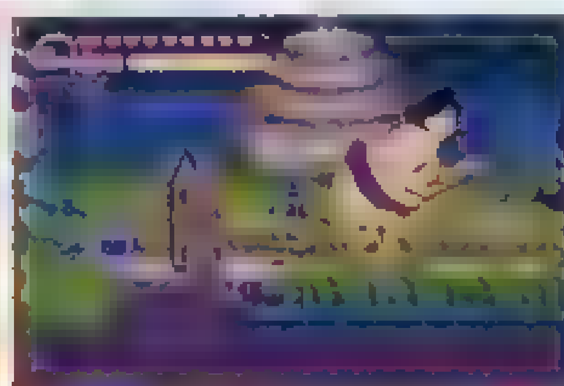
2.“美冴瞬狱杀”，跳出来对版内敌人进行瞬狱杀般的攻击，每次使用消耗2点HP，在1-1关汽车下由妹妹小葵爬进去取得；

3.美冴变成一个凶悍的相扑一路推过去，每次消耗3点HP，这个必杀藏得非常隐蔽，小新要在第6关换回普通装爬上6E～5E的铁管一直向右跳到尽头（如右图）；



4.作七仙女状飘然而至，给小新回复满HP，但会消耗掉美冴自己全部HP，在4-1关一段小斜坡的男孩前有块凸起的地板，让美冴把地板坐烂后下到隐藏的版面拿到。





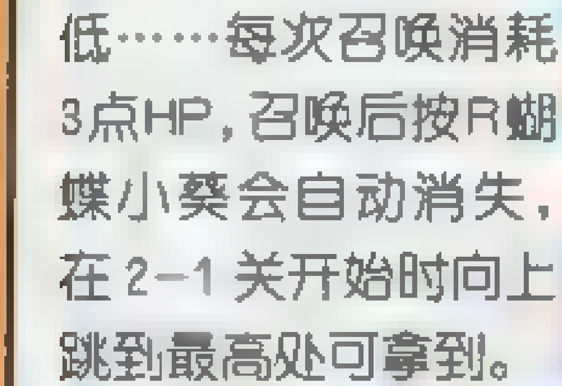


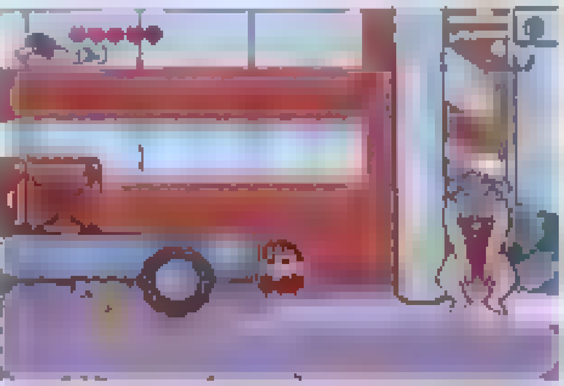
妹妹小葵

1.爬进一些低矮的地方来取得小新拿不到的道具，是初始技能；

2.小女婴向前爬发动威力夸张的冲撞攻击，消耗1点HP，在8-3关变身成猴子后沿着一处横着的钢管上攀爬前行拿到；

3.小葵变身成可爱的蝴蝶，当小新从悬崖上摔下时，蝴蝶小葵会飞身跃下将小新救起（前提是已经召唤出蝴蝶小葵），但飞的高度比较低……每次召唤消耗3点HP，召唤后按R蝴蝶小葵会自动消失，在2-1关开始时向上跳到最高处可拿到。





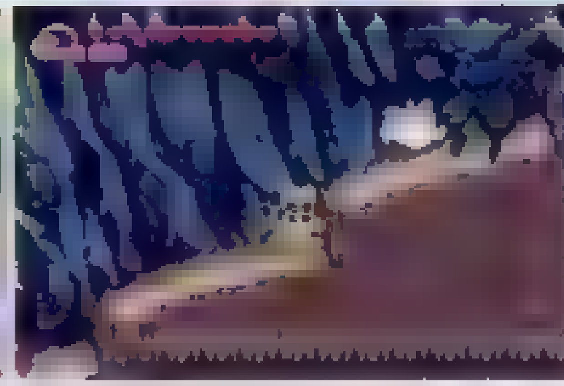
小狗小白

1.在地上刨坑，可以从地上闪光处刨出隐藏卡片出来，是不耗HP的初始技能；

2.冲上去咬人，每次消耗1点HP，在3-1关一开始处换上青蛙服装向上跳拿到。

3.在版面内像球那样弹来弹去，每次消耗4点HP，在5-1关第4个会被踩掉的铁轨下拿到，拿之前注意别把铁轨踩下去，建议先变身成猴子后让老爸抛到铁轨另一边。





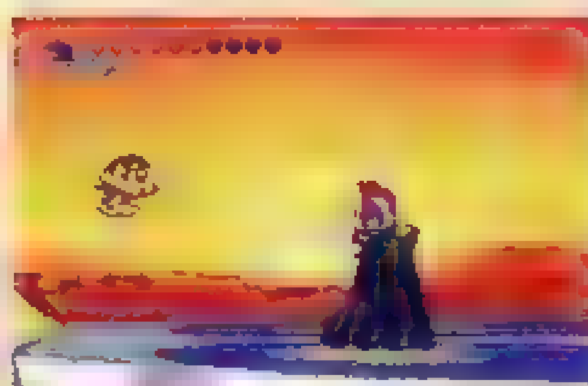


BOSS战

第1关 动感超人大战高叉魔王

脚踏飞机：可以冲撞攻击，还能发射跟踪导弹，小心和他周旋，如果能把导弹引至ＢＯＳＳ处，BOSS的飞机就会被自己的导弹一下炸掉。





动感超人：BOSS战是小新与宿敌动感超人的对决，只要找机会踩他就可以了，当小新胜利后，恼羞成怒的动感超人脱去了超人装变成了持刀的第二形态，虽然挥刀颇有王无月斩红郎之气势，但出招硬直时间太长，因此战胜他也没什么难的。



第2关 布里布里王国的秘宝

没有BOSS，但要在水涨上前逃离遗迹，因此也是格外紧张的。



第3关 云黑斋的野望

中BOSS是由人驾驶的、以真实武



器为攻击方式的机器人(超级系？)，其攻击方式非常凌厉，要小心躲闪，在他攻击后会露出胸部破绽，这时可以攻击它，当它重斩落空后更会露出驾驶员舱的要害，这时攻击驾驶员可以会造成非常大的伤害。

BOSS战是“超级机器人大战”！小新驾驶上机器人“钢达姆”，(为什么不叫“高达姆”？)来对决一架蒸汽形态的机器人，对决中要按照指令提示来输入，输入正确的话，“钢达姆”就会用美冴打小新的打法来攻击对手，错了的话就只能挨打了。三次攻击可以把对手机器人灭掉，建议第三次攻击输入指令时把声音关掉，不然按照小新那慢吞吞的提示肯定会时间不够。

第4关 奇怪乐园大冒险



无BOSS，从头到尾都是和两个变态的芭蕾男周旋。

第5关 暗黑タマタマ大追迹

BOSS是一个腿法极其凌厉的格斗家，一气呵成的攻击会让小新疲于奔命，如果此时已拿到小鸡装换上就会轻松得多。本关有四个格斗家来援助小新，但水平很烂，当他们被踢飞时一样会给小新造成伤害。



第6关 电击！猪蹄大作战

没有BOSS，但要在炸弹爆炸前过版，跑到最下层挡门的厚板建议换上小鸡装啄碎。

第7关温泉大决战

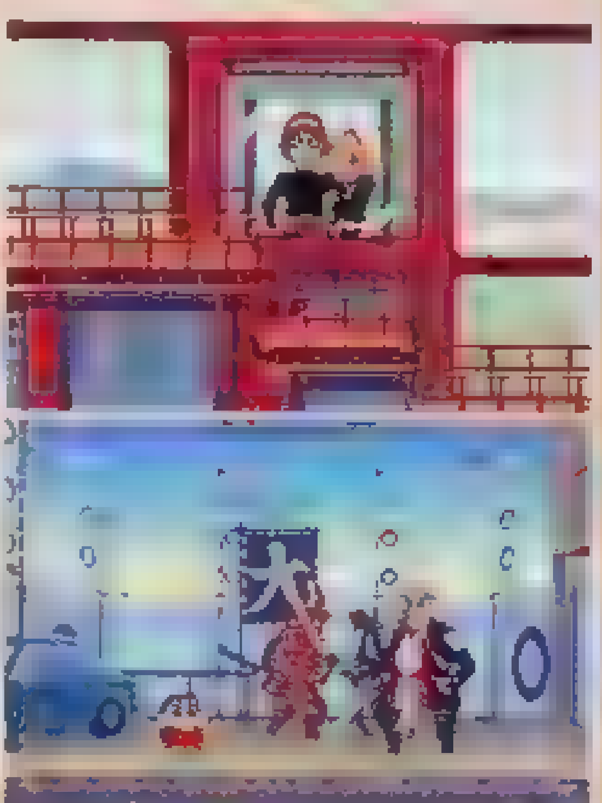
无BOSS，但要被巨大的机械怪兽所追踪，没什么难度可言。

第8关 呼唤风雨的丛林

本关BOSS是驾驶着直升飞行器的家伙，这家伙扔下炸弹后，一定要让小新把炸弹踢掉，否则爆炸后会立即GAME OVER。但因为有动感超人协助战斗，因此感觉也不是很难。

第9关 大人帝国的逆袭

无BOSS，但要赶在那对男女乘坐电梯到达顶层前走楼梯抢先一步到达，也蛮紧张的。

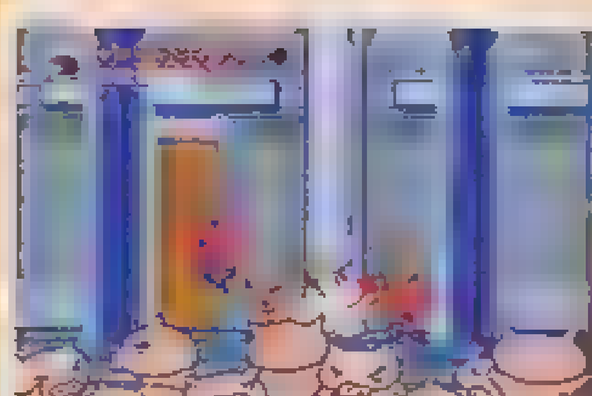


第10关 战国大合战

BOSS战是与战国武将的对决，武将的刀法及其强悍，换上普通装本战会非常占优势，可以在其挥刀后出现硬直时利用二段跳踩他的头并跳到他背后，再用手指戳他后边会有相当不错的效果，三次便可把这个强悍的武将戳倒。

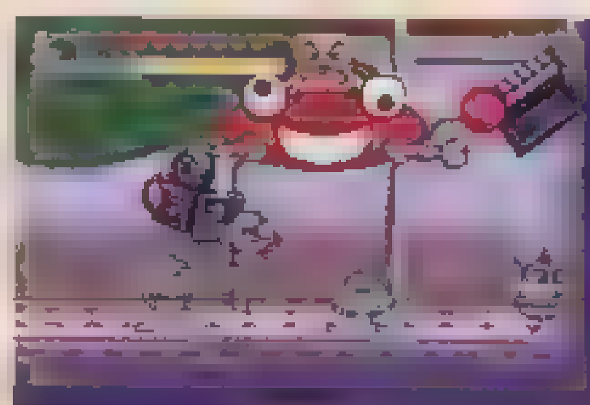
第11关 荣光的ヤキニクロード

无BOSS，但有一大群剑术不错的猪不断涌出，注意和它们打持久战哦。

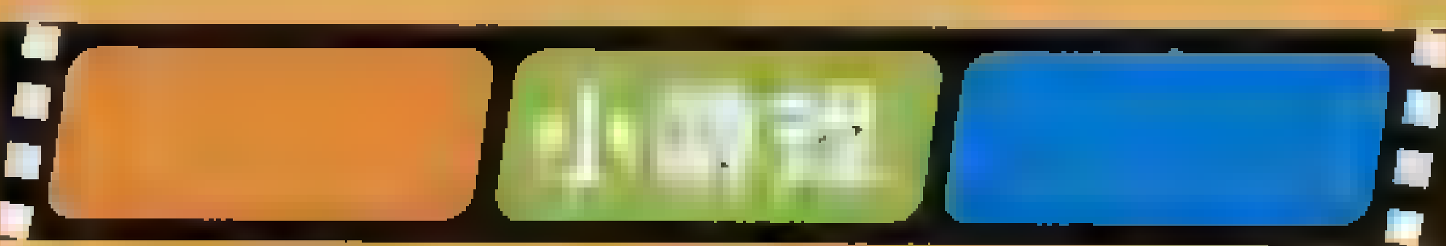


最终关

最终BOSS就是电影院老板驾驶着飞碟出击，攻击方式非常丰富，有向下三向的散弹，有扔尖刺球的攻击，还能用他的电影拍板去夹，也能或者用电影灯召唤出几个怪物，总之是比较难缠的BOSS，有效方法是用超人装，掌握好时机后利用发动车轮攻击浮空时的无敌时间来消灭BOSS。







进入电影院中间没标关卡序号、门左右都贴有海报的门就可以玩小游戏了，随着取得服装及完成不同关卡越来越多，小新可以进入的小游戏也越来越多，总计7个，其中左边4个以服装为主题，右边3个则以关卡中精彩片段为主题。要完成小游戏的任务也不简单，只有三颗心的血槽，因此同样要多加小心哦。

普通装主题游戏：要从众多的牛仔中取走宝物，这些牛仔可是非常穷凶极恶的，即使对于小新这样的小孩子也会恶狠狠地毙上一枪。但在他们背对自己时，可以去他们背后用手指戳他们后边。





超人装主题游戏：在固定的版面内消灭不断涌出的敌人，最终达成“百人斩”为胜利，出来的敌人一开始是狗和怪人什么的，但敌人是越出越强的，防御力高的武士和敏捷灵活的狒狒都相继大批地出现。普通的超人波和超人光束因为出招前会有集气时间因此要慎用，多用车轮必杀吧。



猴子装主题游戏：没有敌人，就是利用猴子装小新的反弹跳一路吃宝物最终到达目的地。



青蛙装：利用青蛙的舌头又粘又跳，和猴子装主题一样，是以地形来考验玩家操作技巧的，向前跳时注意先按A键然后再按前，不然小新容易自己蹦到悬崖下。

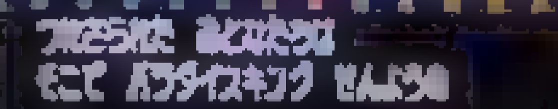
超级三轮车GO：就是第一关的中BOSS战，打法和技巧与攻关时一样。

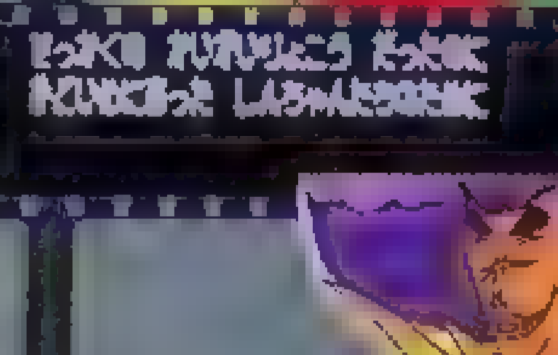
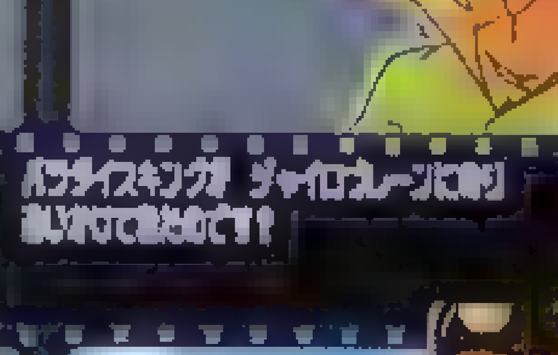


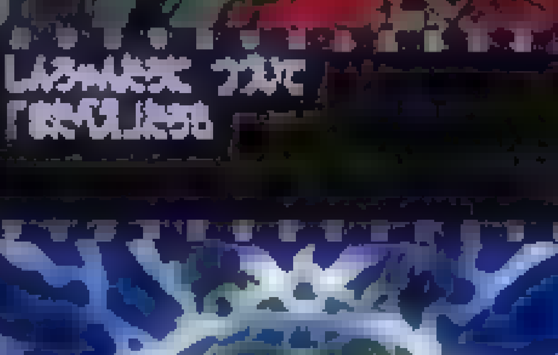
钢达姆机器人大战云黑斋机器人：再现第三关的BOSS对决超级机器人大战，游戏方法和游戏攻关时相同。



自行车GO GO GO：11-1的自行车竞速场景，可以随时体验一下自行车竞速的激烈与快感。










ピクミン2 PIKMIN

文：猫太

PIKMIN2	Nintendo	ACT
NGC P KMIN2	2004年4月29日	日版
1～2人 27 块		5800日元
对应 e+ 读卡器	推荐玩家年龄	全年龄

宫本茂，被称为日本游戏的神话人物，他用自己那无限的想像力开拓了无数充满乐趣的作品，而“《PIKMIN》系列”就是NGC的最佳代表。《PIKMIN》最大的特点就是利用“奥里马”操作一大群可爱的PIKMIN在不同的地域中寻找返回家里的方法。除了可以依靠PIKMIN攻击路上的怪物外，还可以拾取东西回飞船处得到更多的PIKMIN帮忙。在场景和地形的设计上不得不令人拍案叫绝，尤其当你见到连“松下”电池都会出现的时候，这种奇妙的感觉真的很难形容。新作除了比前作增加了两种颜色的PIKMIN外，还新增了2人对战模式，同样是充满了乐趣。现在我们以特别的形式来介绍本作的魅力所在。

公司大危机



经营了多年的公司初次遇到了有史以来的大危机。在熟练员工奥里马外出休假的期间，新来的路易就成为了他的临时代替者，但这一决定让他犯下了严重的错误……路易在搬运“黄金闪闪萝卜”的途中受到了宇宙野兔的袭击，所有昂贵的萝卜都在一瞬间化为乌有，得知这个消息的路易也立刻昏了过去。为了还清这笔帐，公司从借贷公司那里欠下了巨额的债款。还背着奥里马把他心爱的飞船多鲁芬号也卖掉了。

当众人还在商量着其他解决的对策时，奥里马也结束了他的休假回来了。迫于无奈之下，BOSS只好向他交待了一切发生的惨剧。随着一个圆形物体从奥里马手中滑落，他完全处于一种崩溃的状态。突然，创建公司时的纪念号飞船发出奇特的声音，接着把圆形的物体吸收进去，然后检测到这个东西可以卖100元。奥里马在想：当时在那个星球还有很多没有发掘过的地方，说不定里面还有大量值钱的东西。接着他便连同路易坐上了那艘破烂不堪的创社号飞船飞向那熟悉的PIKMIN星球……

奥里马记述

真是倒霉啊！想不到好好的休假旅行竟然发生这样的事情，都怪爱机多鲁芬号不争气，竟然撞上了陨石掉到了一个未知的星球里去……

我的名字叫船长·奥里马，是一名无论发生了什么问题我都会冷静地去解决的熟练宇宙飞行员，但这种意外的确第一次遇到。幸好在那个星球中遇到了一群不可思议的生物“P KMIN”，借助了它们的能力，我才可以回自己的家乡。多么希望能快点见到自己的家人啊！幸好在临走前拿了一个闪闪发亮的圆形盘给孩子们做礼物，虽然不知道有什么用途，但孩子们肯定会为这个稀有的东西而感到高兴。现在孩子们的笑脸和妻子亲手做的汤仿佛就在眼前。

不过自己离开了那么长时间，总得要向公司先报告一下吧！想不到这一想法竟然变成了残酷的命运……

操作



L键

修正镜头

按下这个按键，镜头就回复转到领队的正面方向，使用率最高的一个按键。



R键

画面拉近

画面中的视野可以进行三段调节，一直按着的话就会变成与领队视线相同高度的镜头。



Z键

切换镜头视点

每次按下Z键都会在正上方的视点或俯视视点之间切换，方便玩家能看到更远的地方和陷阱。



左摇杆

移动领队

其实也不需要附加说明，就是控制奥里马和路易的移动。

拔动少许幅度是移动镜头

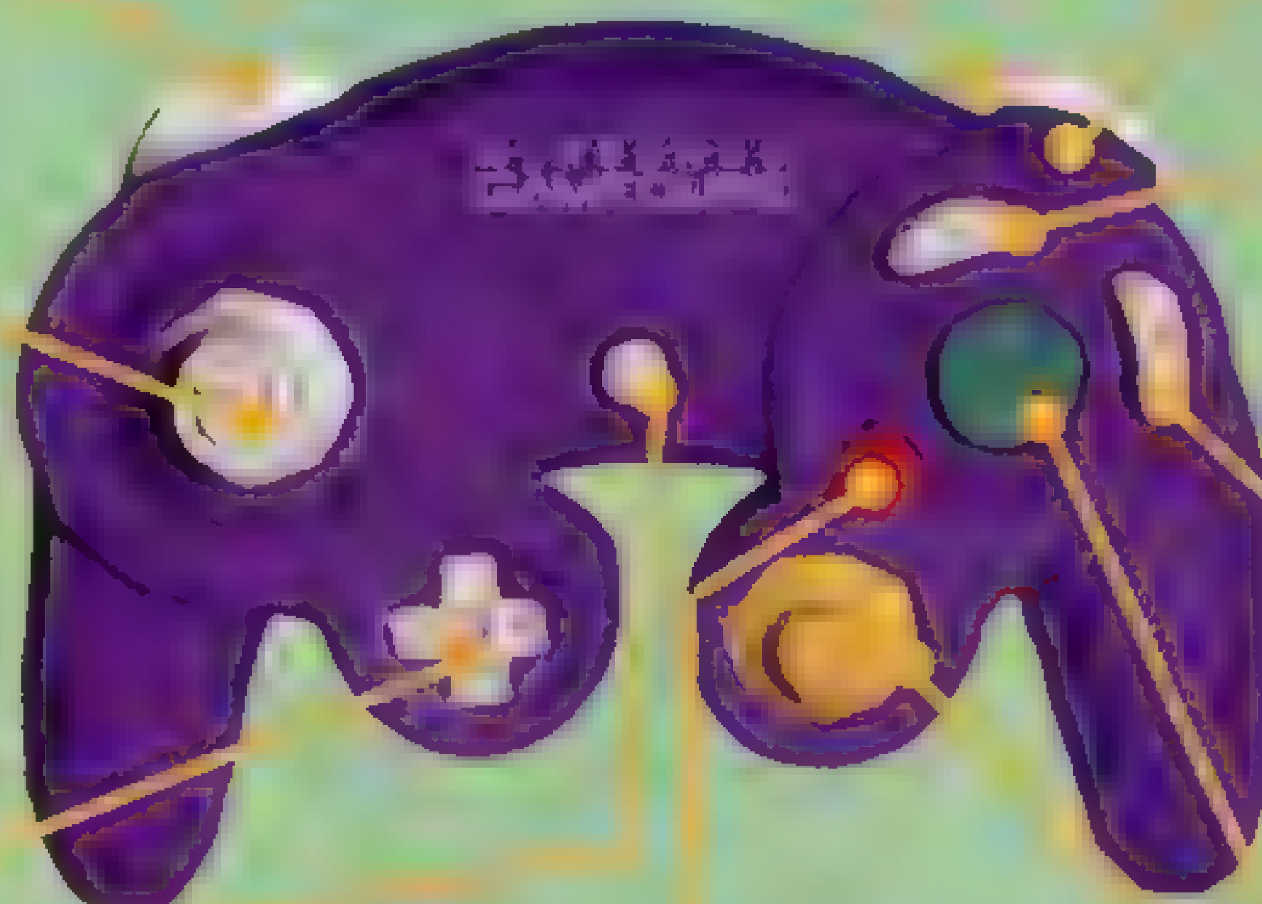
慢慢拔动就会有移动镜头的效果，把PIKMIN举起后也有移动投掷位置的功能。



Y键

切换领队

切换奥里马和路易的领队状态，在分担工作中必定用到。





X键

解散、划分颜色

划分不同颜色的PIKMIN并让它们待机，可以作调配用。



十字架

举起不同颜色PIKMIN

按下A键举起PIKMIN后再按下方向键的左右便可以更换不同颜色的PIKMIN。

上下键使用喷雾

按下十字键的上下可以使用不同的喷雾做出不同的效果。

□□化喷雾

让队伍中的PIKMIN增加移动速度和攻击力。

石化喷雾

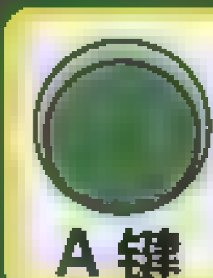
让前方的生物在一定时间内石化。



B键

集合PIKMIN和同伴

按下可以集合指针周围的PIKMIN和同伴，长按的话命令的范围会扩大。



A键

拔起和投掷PIKMIN

在刚得到PIKMIN时它们都是以种子的状态埋在地底，按此键可以将它们拔起，也可以拿起它们扔向远处的敌人身上作突击。在面对大量的种子时还可以连打A键快速拔出这些PIKMIN。

整理颜色

在按下此键举起一个PIKMIN时，其他的PIKMIN会按照颜色整理队伍。

拳头攻击

在附近没有PIKMIN……按下……

START键

观看雷达画面

在雷达画面中可以看到现在拥有的PIKMIN数量和区域地图等各种项目。另外，在雷达画面中按下L键或R键可以切换菜单画面和道具画面。



C摇杆

移动PIKMIN的队列

拔动不同的方向，队伍中的PIKMIN也会改变成不同的队列，这对通过一些狭窄的道路和避开生物的攻击都十分实用，是游戏中的重要操作。

下达攻击和工作的指示

使用此按键可以更方便地对大量的PIKMIN下达命令，只要在拔动方向时遇到物品或者生物会自动作出反应。

异星球冒险手册

保持有幼儿般的好奇心



在一个未知的星球中探险应该经常碰碰这个爬爬那个，因为在这里的一切都是你没有见过的东西。比如一个写着“National”的200号电池、一张不知道有什么电脑可以支持得起的200英寸磁碟、一只巨人在砌“四方城”时遗留下来的“七筒”麻将。同时在遇到有深不见底的洞时应该积极地跳下去，这将会成为你一生中见过最“宏大”的风景。

保持有足够的探险队员



所谓人多力量大，在探险时应该准备好足够的队员陪伴，一旦见到可以搬动的物品就可以用“迅雷不及掩耳”的速度把它们都搬回飞船，这样“就算警察来也捉不到你。”另外，在团体行动时应该紧记要失常变换队伍，还要经常让队员们哼歌，这样就可以在黑暗的迷宫中给自己壮胆和消除长久以来对家庭的眷恋。

保持队员有丰富的养分

队员的行动速度和力量会直接从头上的花朵中体现，如果是叶子的状态，那么你就需要给它们吃蜜糖，让叶子成长为花朵。那样它们就像大力水手吃了菠菜一样，充满能量，而且还附带速度加倍的效果。实在是居家旅行的好帮手。

坚持从背后放冷箭



当遇到一些奇怪的生物或者庞大的物品在地上睡觉时，应该悄悄地走到它们的后面，然后举起队员（无视这个队员的反抗）向生物的背上扔过去。如果对方没有任何反应或者做出强烈的反击，你应该多扔几名队员甚至把所有队员都扔到它的身上，直到对方没有任何动静为止。除非对方有强大的实力让你的队员一下子升仙，不然这个方法是最佳的选择。补充一点，对方的遗体不应该使用任何埋葬方法，直接运送回飞船会有人帮你处理。

坚持欺负小动物



无论是什么样的生物，只要它会动，你都要尝试让你的队员集体去揍它，如果发现对方的身上有不明的气体，而自己的队员在攻击后状态发生异常，这时就可以采用相应的对策。或者使用颜色与气体相同的队员以牙还牙。

严禁在晚上活动

在太阳下山后严禁在外活动，因为在平日欺负别人太多，偷了太多人的东西会在晚上遭到报应。一般的报应是无故失去一些走散的队员。在黄昏前要记得把队员都召集回来，不然第2天它们的灵魂就会升上天堂。

我们的宗旨是——三保二坚一严禁！

游戏Q&A



Q：进入迷宫时可以保留一位角色在地面上行动吗?

A：不可以。但如果路易倒下的话，奥里马还是可以自己一个人行动的。不过单独行动比较危险。各方面都要注意安全。

Q：我觉得每次进入同一个迷宫都会有变化。

A：由于地上和地下的空间是相连，同样会受到磁场影响而改变地形，所以只要收集完所有的宝物就行了。不必理会那么多。

Q：在地下迷宫可以增加PIKMIN吗?

A：没有飞船的话是不可能实现的哦！PIKMIN们把东西运进探查船里只可以得到金钱，而不会增加PIKMIN的。所以在地底一定要注意多带一点PIKMIN。

Q：BOSS们太可怕了，一下子弄死我大量PIKMIN。

A：BOSS一般都会有弱点，而这些弱点往往是在背后或者尾部。其实很多生物的弱点也是在背后，大家可以试试。

Q：白色和紫色的PIKMIN要如何才能得到?

A：在这里告诉大家一个小秘诀。白色和紫色的PIKMIN都只可能在地下迷宫中得到，只要碰到白色或者紫色的花朵，把一个PIKMIN扔进去就可以换成相应颜色的PIKMIN了。

Q：如何才能有效率地赚取金钱?

A：很简单。多去迷宫把里面特别的物品带回船里就可以了。虽然生物的遗体也可以赚钱，但往往只有非常少。详细资料可以从雷达菜单中查看怪物图鉴。



Xenosaga Freaks

ゼノサーガ フリークス

异度传说 Freaks	Namco Monolith	ETC
PS2	2004年5月3日	日版

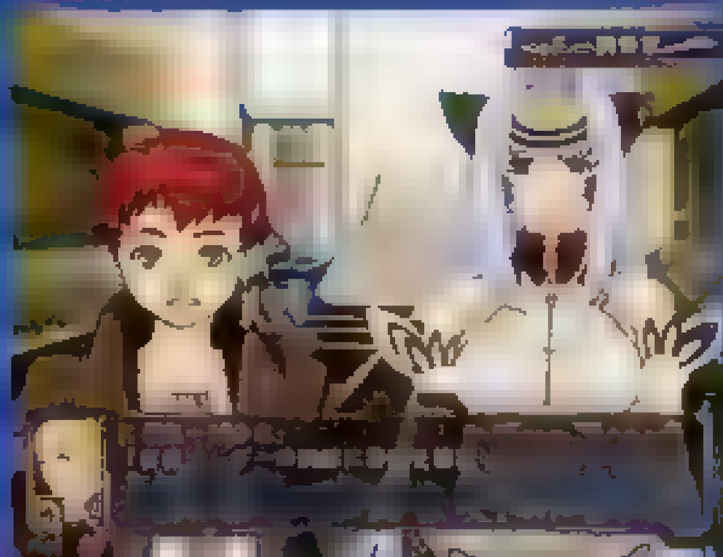
ぜ の コ ミ
ぜのぴったん
エンサイクロペディア
ゼノサーガエピソードⅡ
-体験版-
オ プ シ ョ ン

文：邪魔天使

作为一张标准的FAN DISC，这款游戏可谓吸引力十足，光是一个《异度传说 二章 善恶的彼岸》的试玩版就足以FANS对其倾之若渴了。论观赏性，玩家可以玩《异度漫画》模式，里面精美的人物画面给人视觉的享受，而且不时出现的搞笑场景让人忍俊不禁；论可玩性，玩家可以去玩《异度文字解谜》，不过里面全是日文，对玩家的日语要求很高；如果要看资料的话，大可在"エンサイクロペディア"模式里看个够（进行其他模式可以对其更新）。总之，异度的FANS能从该游戏中找到不同的乐趣。

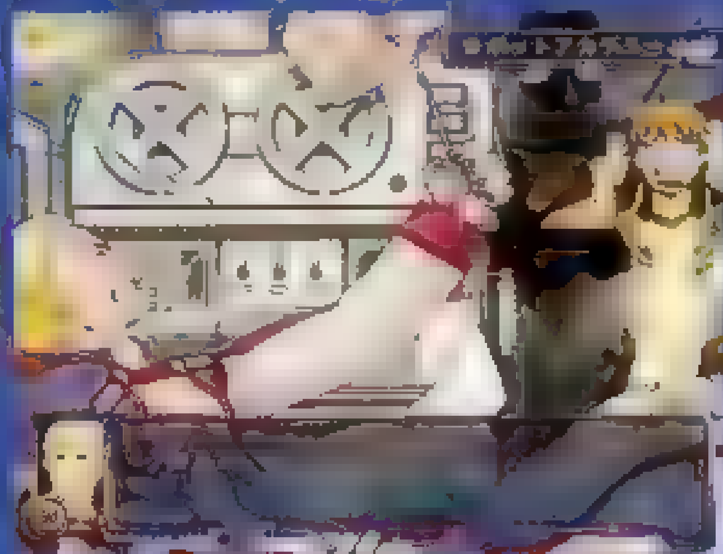
ぜのコミ（异度漫画）







▲KOS-MOS







ぜのぴったん（异度文字解谜）

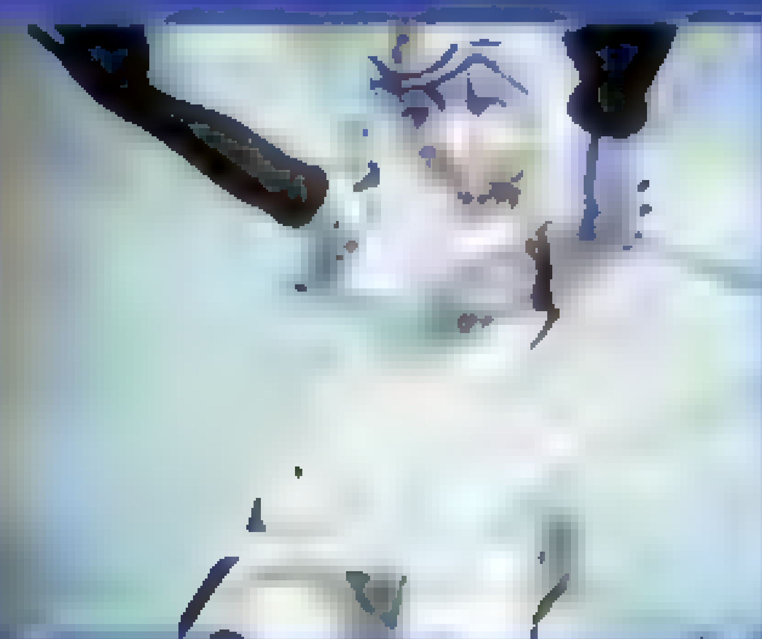


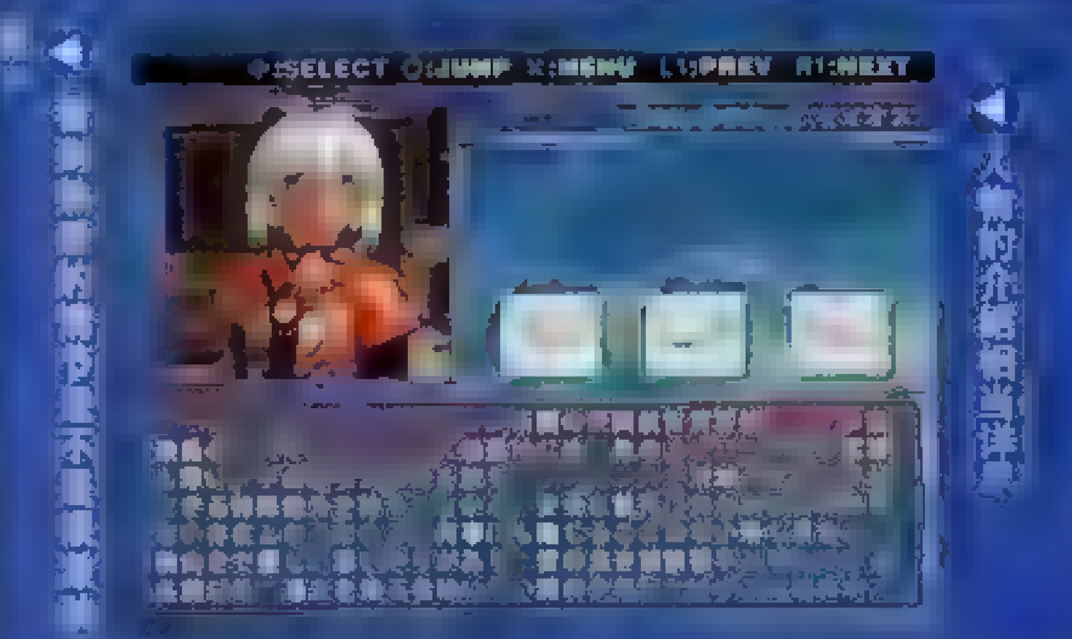






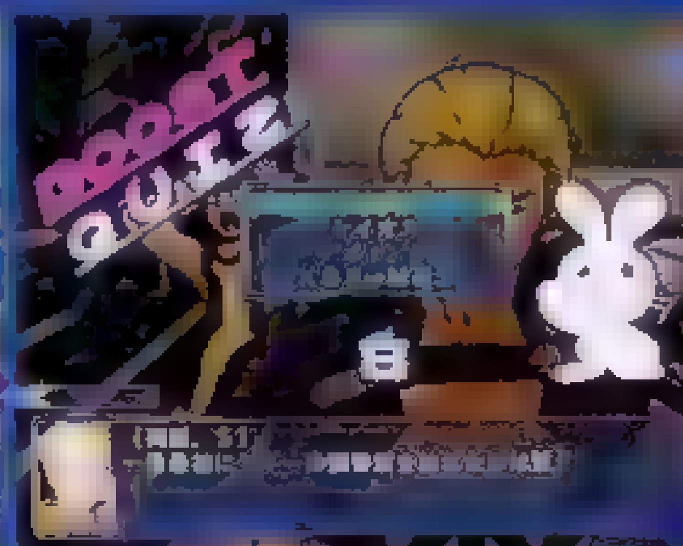
エンサイクロペディア





异度问答





《异度传说 二章 善恶的彼岸》体验版

游戏目的： [illegible]道上前进。

地图上的操作： 在地图上存在着可破坏的障碍物，[illegible]将其破坏，破坏之后有可能会得到道具。另外，地面上有的地方还设有陷阱，[illegible]些陷阱后其爆炸的效果可以暂时阻止敌人前进，[illegible]于有利的局面。

故事： 来到旧米雷奇亚市的卡奥斯和[illegible]救下了他们，而这名男子就是主角[illegible]

战斗系统简介

行动顺序

敌我双方的行动顺序由速度来决定，行动顺序在右下方显示。我方的图标就是各自的头像，而敌人则分为了3种类型，M表示机械系敌人，B表示生物系敌人，G表示灵知系敌人。

指令菜单

按×键调出指令菜单，指令菜单中还有若干指令。

STOCK

将机器人的能量蓄力到100%，现在的蓄力量可以在EC上确认。每一次基本攻击可以蓄力25%。

ETHER

使用以太进行攻击。

MOVE

根据战斗场所，有的地方存在可移动的范围，当不存在可移动范围时不能选择该指令。

CHANGE

改变战斗中的战斗成员。

SPECIAL

使用必杀技。副驾驶员不同，可使用的必杀技的种类会发生变化。必杀旁边的100、200表示使用技时所消耗的蓄力槽的量。

ESCAPE

某些特定的机体可以选择这个指令。

EVENT SLOT

在表示角色行动顺序的头像旁显示的是EVENT SLOT，EVENT SLOT每个回合都会发生改变，基本EVENT SLOT的变动是有规律的。“?”表示随机变化。

CTC	必杀概率上升50%
BST	BOOST槽的增加率上升
SKL	打倒敌人后得到的技能点数翻倍
随机EVENT分4种	
FTA	以太槽增长50%
TC	受到攻击的人行动顺序延后
RV	受到攻击的人BOOST槽上升
NON	落空

基本攻击

按下□、△就能进行攻击，画面左下的图标显示攻击时的情况，如果锁定的敌人是可以攻击的，左下的图标就会发亮，而不可能时则会变暗。

格挡

机器人战斗特有的系统，执行STOCK指令后，在受到敌人攻击时有一定概率会发动格挡阻止敌人的攻击。发动几率在指令菜单的右下方，以“IA”表示。提升这个几率只要进行基本攻击就可以了，但是受到必杀攻击的话IA值会减半。

人形态的战斗

[illegible]

Zone

[illegible]

Break

[illegible]

BOOST

突然插进行动顺序的操作称为BOOST，按下R2键画面下会出现粉红、绿、红的框，每种颜色对应的是PS2手柄上□、△、○的颜色，按下R2再按相应的键就能让相应的角色发动BOOST。

Air、Down

[illegible]

Technic

[illegible]

状态的伤害量

[illegible]

STOCK

[illegible]

DOUBLE

[illegible]

文 多边形

男人代表着什么？阳刚！人类最原始的本能之一是什么？征服！有什么运动能够将这两者完美地融为一体呢？没错，就是拳击！由EA Sports这条体育游戏大鳄为我们带来的《Fight Night 2004》（以下称为"《拳击之夜》"），将男人的力与美，将人类最原始的征服本能展现得淋漓尽致。你想彻底征服你面前的对手吗？你想了解最原始最直接的身体语言吗？你想成为地球上最强的男人吗？还犹豫什么，拿起你的手柄一起来达成这一切吧！

是男人就不要放过的游戏！

EA SPORTS FIGHT NIGHT 2004

界面模式

Play Now／单机对战	与CPU对战或与朋友对战
Play Online／网络对战	上网证明自己是最强的拳击选手
Career Mode／选手育成	从零开始直到世界第一
My Corner／个人档案	玩家在游戏中的各种数据资料
Option／综合选项	比赛选项设置、键位功能、记录与读取
Extras／补充说明	进攻指导、防守指导、制作人员名单

操作解析

右摇杆为控制"Total Punch System"(以下简称为TPS)的键位，随着玩家推动摇杆的方向、轨道的不同，选手也会作出相应的动作。拳击动作在本作中分为左刺（直）拳、右刺（直拳）、左摆拳、右摆拳、左勾拳、右勾拳。与现实相比，勾拳虽然伤害最大，不过出拳的速度却是最慢的，很容易被对手半途截击、闪躲和格挡。反之左刺（直）拳、右刺（直）拳的伤害虽然相对来说最小，不过出拳的速度却是最快的。左右摆拳则介乎两者之间。综上所述，我们在攻击对手时应以左右刺（直）拳为主，一旦逮住机会的话，就施以连续直拳加摆拳或勾拳的最后重击。选手被重拳击中所削减的体力可是非常可观的。TPS系统可以更为直观地反映出玩家的意图，相对于以前众多拳击类作品的按键式出招，TPS的圆周放射式出招可谓之一次历史性的革新。Analog键位可以感应更细微的操作，使得拳手的出招更为细腻。TPS把出拳的方向与出拳的动作融为一体，有效地提高了反应速度，使得比赛将更为激烈和灵活。

在游戏中，拳击的等级分为：重量级／HEAVYWEIGHT、次重量级／LIGHT HEAVY、中量级／MIDDLEWEIGHT、次中量级／WELTERWEIGHT、轻量级／LIGHTWEIGHT、羽量级（最轻量级）／FEATHERWEIGHT

进攻图解

▶向左上45度推动R，即为左刺（直）拳。

◀非常简单，与左刺(直)拳相反，推右上45度即为右刺(直)拳。

▼以90度的方向顺着圆周往上推，成功使出左摆拳。

▼右摆拳的出招方式与左摆拳相反。

TOTAL PUNCH CONTROL

▶先朝右下45度推动R，然后顺着圆周往上推到90度角的位置，打出伤害力最大的右勾拳。

◀反过来先朝左下45度推动R，然后顺着圆周往上推直到90度角的位置，即可使出左手勾拳。

闪躲图解

游戏中闪躲的基本操作为L1+L3，L3包括右、右上45度、右下45度、上、下、左、左下45度、左上45度，一共八个方向。



格挡图解

游戏中格挡的基本操作为R1+R3，R3包括上、右上45度、右下45度、下、左下45度、左上45度，一共六个方向。



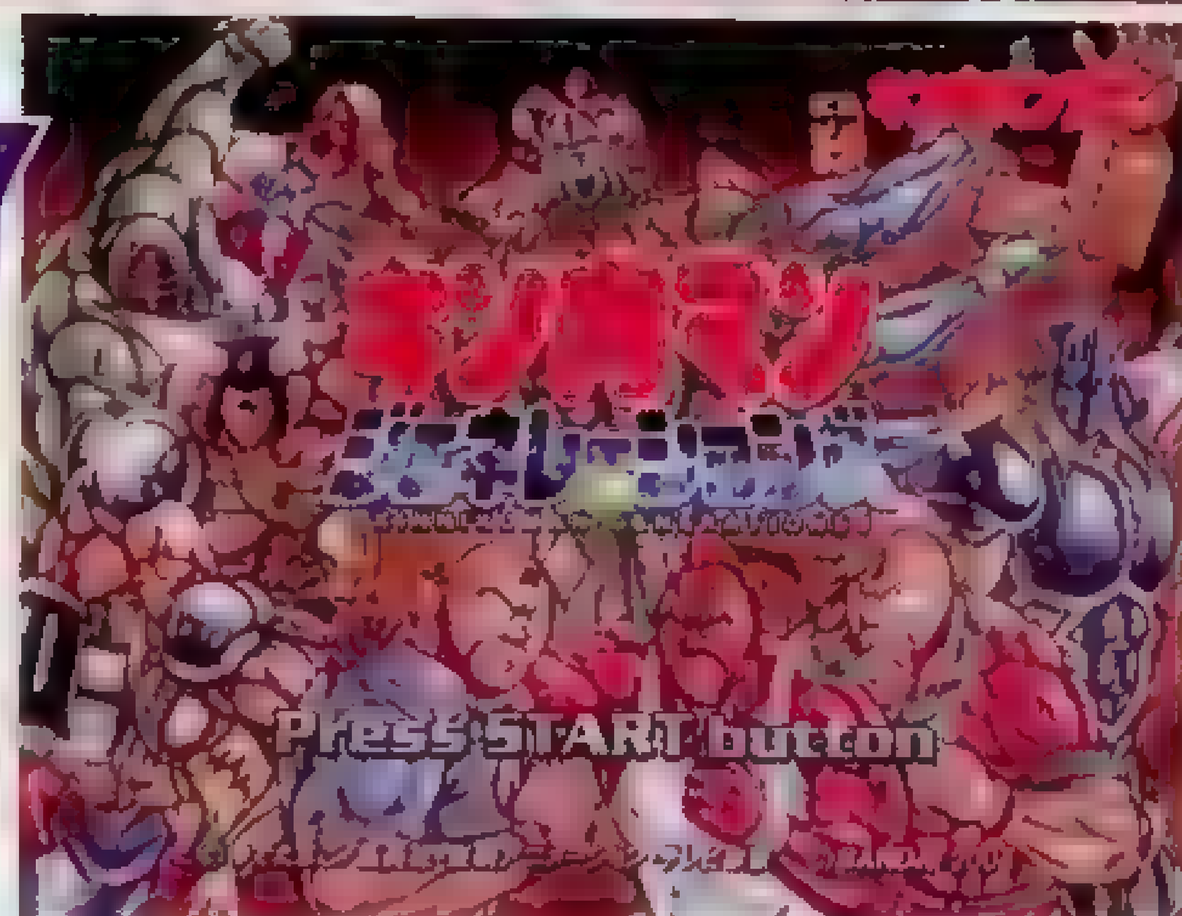
运动是[...]人类[...]的活动之一，[...]大男性的力与美，将阳刚之气[...]立的男子汉吗？Let's fight！

筋肉人世纪

筋肉人世纪	BANDAI	SPG
PS2 キン肉マン ジェネレーションズ	2004年04月22日	日版
[illegible]	42X[illegible]	20[illegible]日元
对应专用（对战）多重连接器		推荐玩家年龄 15岁以上

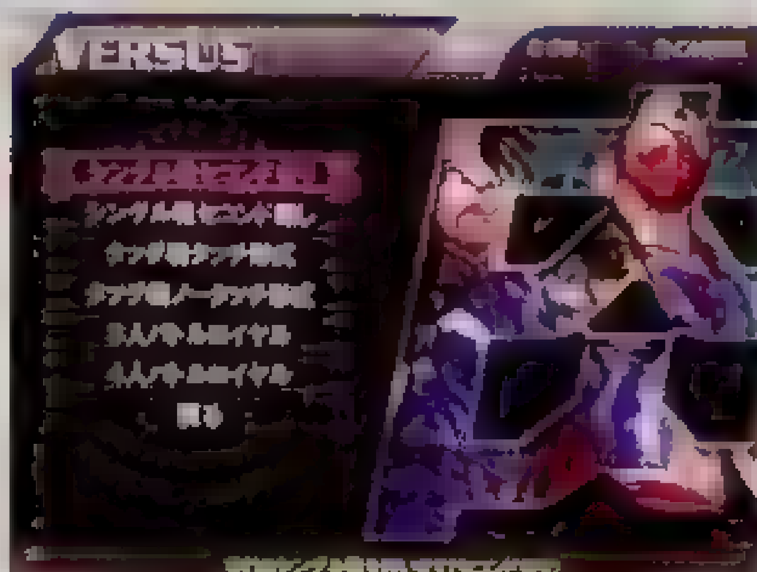
Game Express

本作是纪念“筋肉人”诞生25周年的作品，漫画《筋肉人》从1979年开始连载，日本与其相关的漫画，动画，玩具等等数不胜数，不过在中国就几乎没多少人关注了。因此编辑部买来之前也没如何关注，但是在实际游戏后却因为它可以4人对战而掀起了对战热潮。游戏中使用的招数多为格斗，关节技，众人争相抢着来“虐待”对方。看来游戏还是多人玩最有乐趣，好东西不容错过，这里就为大家介绍一下。



模式介绍

バーサス



最基本的对战模式，由玩家来选定人物和电脑或2P进行对战。选项由上至下分别为：单人战（有后援），单人战（无后援），双人战（换人形式），双人战（场上2对2），3人混战，4人混战。单人战中的后援可替场上队员增加能量。

サバイバル



生存模式，选定人物后和电脑进行对决。单人模式中击败一人后会回复一定的HP进行下一场战斗。最后的成绩是你击败的对手数。2对2模式的目的是要夺取对方的假面。一开始可选的角色是固定的，要夺取假面的话需要在我方2人能量皆全满时发动2人奥义将敌人打倒。

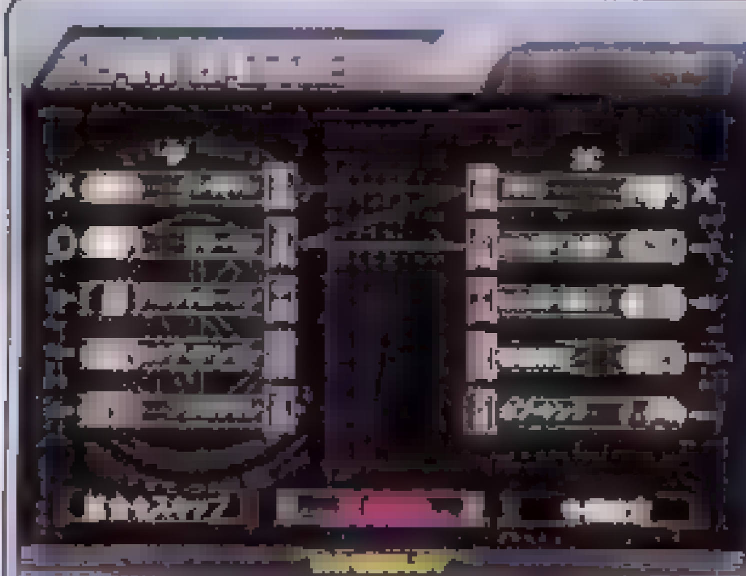
トーナメント

竞赛模式，这里可选定人物进行个人或双人的冠军争夺战，输一场便遭到淘汰。最多可选8人或8组进行比赛。

观战

和对战模式类似，不同的是这里是观看比赛，而不能为玩家操纵。

团体战



双方各选5人进行团体战，分别担任先锋、次锋、中坚、副将和大将。战斗为1对1，胜利者可继续和对方下一位队员战斗，但不回复HP。击败对方大将的队伍为胜利。

キン消しコレクション



收集模式，这里可用在战斗后得到的金币来选择扭蛋机进行抽奖，收集筋肉超人公仔。收集数决定了某些隐藏人物的出现。在收集5个机器的全部公仔后会追加一台机器。

オプション

菜单，进行游戏的各种设定。从上到下分别是电脑难度，存档，自动存档，读取，声音设定，操作设定，超人介绍。

基本操作

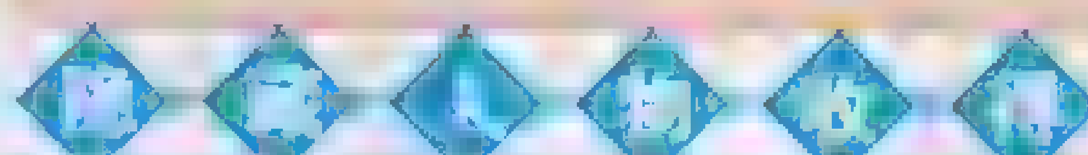


移动	使用左摇杆或十字键来控制控制角色的移动。
跳步	按住□键后按方向会进行跳步，移动速度很快，可用于躲开攻击。
防御	□键，在攻击间隙按的话会进行当身。
跳跃	△键，配合方向可跳上护绳，跳跃中可进行攻击。
攻击	×键，可使出4连击，按住为重攻击。4连击中可夹杂重攻击。
打飞	按下×键的瞬间按住△键，会将敌人打上空中，之后按△可追加攻击。
擒拿	○键，配合方向键可使出丰富多彩的投技。在跳跃或跳步中也可使出擒拿技能。
推开	按下○键的瞬间按住×键，会将敌人推向护绳，弹回的时候可任你鱼肉。
提起	在敌人倒地后按R2会将敌人提起来，并进行追加攻击。
压制	在敌人倒地后按L2便会将敌人压在地上，最好在对方没体力时使用。
必杀	在拥有了能量后按L1+任意攻击键便可发动必杀技，此时身上会闪光。
奥义	当能量全满后一起按下L1+R1便可发动最终奥义。
换人	在2VS2模式中靠近场下队员按右摇杆的上，便可交换上场队员。



▲游戏中每个角色都拥有大魄力的超必杀技。

隐藏人物收集



ラーメンマン	超人公仔收集数达到50种。
サンシャイン	超人公仔收集数达到50种。
委员长	生存模式中战胜人数超过10。
二代目グレート	竞赛模式双人战中用“キン肉マン”&“初代グレート”获得优胜。
ネプチューンキング	竞赛模式双人战中用“ネプチューンマン”&“ビッグ・ザ・武道”获得优胜。
バッファローマン(支配)	竞赛模式双人战中用“キン肉マン”&“モンゴルマン”获得优胜。
バラクーダ	竞赛模式个人战中用“ロビンマスク”获得优胜。
クロエ	得到人物“バラクーダ”+超人公仔收集数达到200种。
キン肉真弓	得到人物“委员长”+超人公仔收集数达到300种。
キン肉マン(战斗)	超人公仔收集数达到50种+用“ラーメンマン”、“ジェロニモ”、“ロビンマスク”、“ネプチューンマン”、“キン肉マン”的编排进行团体战，最后在大将对决中取得胜利。
キン肉万太郎(新)	竞赛模式个人战中用“ケビンマスク”获得优胜+超人公仔收集数达到200种。
ヒカルド(恶行)	竞赛模式个人战中用“キン肉万太郎”获得优胜。
恶魔将军	得到人物“キン肉マン(战斗)”+竞赛模式双人战中用“アシュラマン”&“旧サンシャイン”获得优胜+超人公仔收集数达到200种。
喧哗マン	得到人物“恶魔将军”+生存模式中的“マスク狩り”全部完成+超人公仔收集数达到200种。
ゴールドマン	得到人物“喧哗マン”+收集全部超人公仔。



其实筋肉人在[illegible]更有[illegible]当初的名字应该是《[illegible]角》，本人小时候就经常玩，看着标题画面能否勾起你的回忆呢？虽然当初的人物造型都很简单，但还是能[illegible]在现在的游戏中找出来[illegible]



文：多边形

传说中最强狩魔猎人重装上阵！



范·赫辛	VU Games Saffire	ACT
PS2 Van Helsing	2004年5月3日	美版
另有 Xbox 及 GBA 版本		推荐玩家年龄 15岁以上

在以往根据热门电影改编的同名游戏里，大部分都属于“骗钱”的纯商业作品，其制作态度远没有电影那么认真，所以在相当一段时间里，多边形对此类游戏向来嗤之以鼻。不过近年来，这种情况已经大有改观。以《蜘蛛人》为代表的部分游戏作品的品质丝毫不亚于同名电影，而这部根据今年暑期强档影片《范·赫辛》制作的同名游戏更是表现出众，虽然它“明显地”抄袭了Capcom的《鬼泣》系列，但是如同我前期介绍的“生化危机＋寂静岭”版的《X档案：反抗或服从》一样，这种商业气息浓厚的作品与其自创一套不伦不类的新游戏系统，还不如现在这样老老实实地“借鉴”成功大作的游戏模式更能吸引非电影迷的目光。对于这样生命力短暂的游戏作品，我们还能要求什么呢？

刚刚一进入游戏，就有种似曾相识的感觉，而随着操作的进一步熟悉，也进一步印证了我的猜测——这简直就是《鬼泣》的翻版嘛！范·赫辛的一招一式一举一动一跳一跃一翻一砍……与但丁几乎如出一辙，如果我跟你说这是《鬼泣3》，大概你也不会立刻怀疑。

操作列表	
按键	功能
开始键	暂停游戏　呼出菜单
左摇杆	移动
×键	跳跃　躲避（按住R1）
○键	调查　放出绳索（按住R1）
□键	武器攻击
△键	物理攻击
L1键	变身（增强攻击威力）
R1键	瞄准
L2键	武器切换
R2键	必杀攻击

与耍酷到底的但丁有所区别的是，范·赫辛的动作略显“务实”，远没有但丁那么花哨。例如但丁在一开始就可以二段跳，而范·赫辛则只能依靠墙壁才能进行二段跳，更多作用与跳向更高的地方，而不是像但丁那样更多用于潇洒地从空中干掉敌人。两者最大的区别在于：1.虽然都可以使用L1键变身来增加攻击力，不过但丁是真正地变身为魔人状态，而范·赫辛只是身体周围发出光芒而已；2.范·赫辛比但丁多的一个道具是绳索，在某些使用普通跳跃无法到达的地方会有相关的提示来让范·赫辛抛出绳索把自己拉过去，而但丁则是变身为魔人飞过去。在战斗中，范·赫辛更可利用绳索将远处的敌人拉过来进行近身攻击。

在系统方面这两者相似的地方就更多了，都要通过搜集各种颜色的宝石（十字架）来获取积分，都可以在过关后使用积分来购买道具以及学习各种技能，都可以使用各种强力射击武器。


▲哪一位帅哥的空中射击动作更酷呢？

作为一款根据电影改编的游戏，其剧情部分自然是忠实于电影原作了。范·赫辛是作家布拉姆史托克笔下的传奇人物，这个角色早在1931年于环球影业经典恐怖片《吸血鬼》中出现，之后则陆续出现在数百部以布拉姆·史托克的小说《吸血鬼》一书为题材的电影中。《范·赫辛》影片的时间背景设定在19世纪末，叙述怪物猎人范·赫辛受托前往罗马尼亚西部的一个神秘之都“特兰西瓦尼亚（Transylvania）”，那里是传说中吸血鬼德拉古拉（Dracula）公爵的故乡，当地的村民希望能藉由范·赫辛的强大力量消灭这些邪恶势力。

游戏同样由休·杰克曼出演，并集结了西方史上三大的经典恐怖怪物：吸血鬼、科学怪人和狼人，透过Saffire Studio的精雕细琢，随着范·赫辛降临各大游戏平台，呈现给玩家前所未有的视觉震撼，比坐在银幕前观看电影更加刺激。


▲游戏中有大量与电影相同的过场镜头。

游戏中包含的隐藏要素主要有两点。第一，注意搜集游戏中白色的十字架，每搜集一个，便可以开启一个CHEATS选项，在这些选项里，有些是给游戏提供无敌模式或者无限弹药模式，而有些则纯属搞笑，例如Big Head可以让范·赫辛变成大头身，抑或让游戏中的角色穿上不同的服装；第二，游戏中还有一些泛着黄色光芒的地方，这些是需要搜集游戏中的彩蛋（EGGS）并放置在上面，就可以激活“挑战模式”，这些挑战模式非常有趣，例如第二个挑战关卡就是在限定时间内利用敌人的攻击来击碎殿堂里的石像，这些挑战模式可不简单哦，至于获得的奖励——还是让大家自己去体验吧！

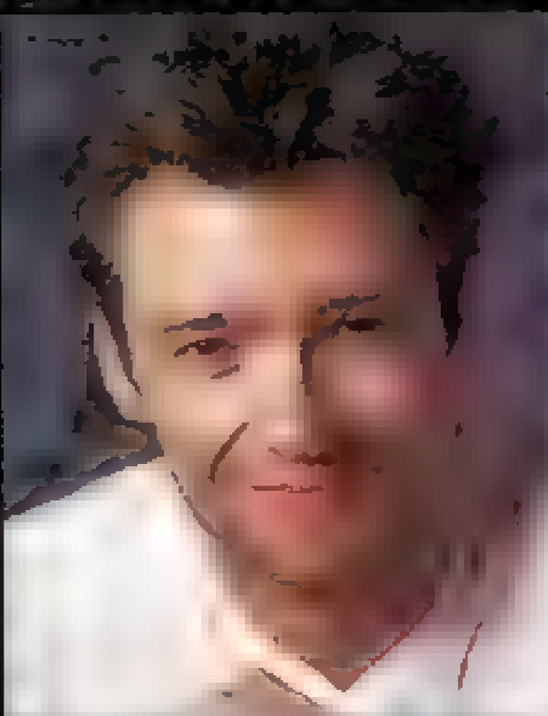

▲大头大头，下雨不愁……

另外，在游戏的二周目将继承部分前次通关的道具等，这样可以开启更多在第一次通关时无法到达的地点。

演员简介　休·杰克曼（Hugh Jackman）

作为好莱坞目前最火爆的明星明星之一，休·杰克曼却是毕业于悉尼科技大学新闻系，不过他并没有选择新闻相关的行业，却又就读于西澳大利亚演艺学院学习表演艺术。

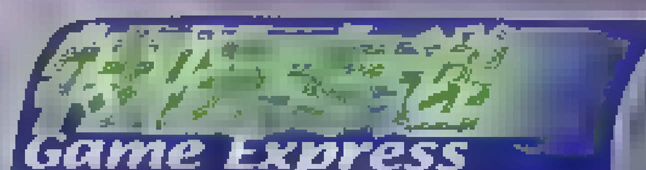
2000年，由他主演的《X战警》（X-Men）一片成为当年夏季最火爆的影片之一，而他也因此片一举成名，成为好莱坞炙手可热的巨星。2001年，他与约翰·特拉沃尔塔合作的《剑鱼行动》（Swordfish）和与梅格·瑞恩合作的《穿越时空爱上你》（Kate & Leopold）都是票房收入数一数二的影片。去年，他再度出演了《X战警2》（X-Men 2），更是使他达到了其演艺生涯的高峰。



VAN HELSING



虹吸战士：最后关头	SCEA/Sony Bend	ACT
PS2 Syphon Filter: The Omega Strain	2004年5月4日	美版
对应网络 仅限宽带，对应480p	推荐玩家年龄 17岁以上	



"《虹吸战士》系列"自从1999年在PS上推出以来就在欧美获得了极高的人气，在美国该系列的人气甚至可以与《潜龙谍影》相媲美，而游戏的主角Gabe Logan也是与Solid Snake一样著名的超级特工。不过进入PS2时代后"《虹吸战士》系列"就有点落于人后了，一直到2001年仍然有《虹吸战士3》在PS上推出。在此之后，开发商Sony Bend就开始着手于制作PS2上的新作。PS2上的《虹吸战士：最后关头》有点姗姗来迟，不过增加了全新的网络要素，力图带来全新的感觉。本作的设计意图显然是要提高重玩价值，系统刚开始给人的感觉相当复杂，进行前几个任务感觉相当吃力，不过熟练掌握了本作的系统之后给人的感觉就完全不一样了。

操作详解



本作的按键布局还算比较合理，不过用Select键选择武器的设定实在是很不体贴，由于是用左摇杆来移动，要想在移动的过程中按Select键选择武器非常不方便。手动瞄准会进入第一人称视点状态，不过由于在这种状况下无法移动，因此会处于非常不利的状态，除非是在BOSS战时要瞄准特定部位，否则多数情况下还是使用自动瞄准的好。



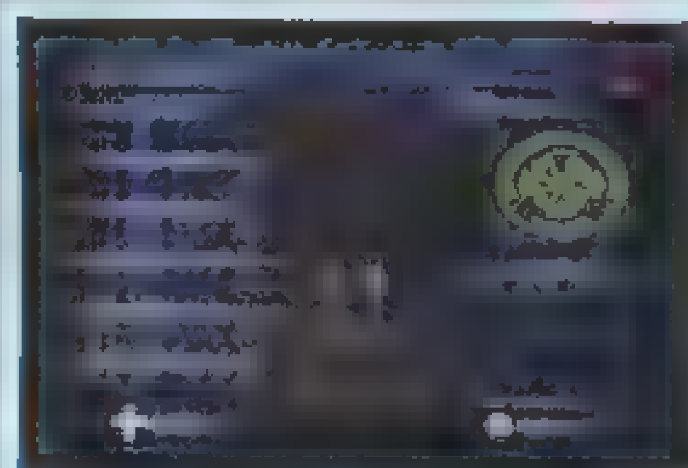
创造特工



系列主角Gabe Logan在本作中依然会出现，不过已经不是游戏主角，担当起了高层管理者的角色。因此在游戏一开始，玩家要创建自己的特工，这样的设定一部分也是因为要照顾本作的网络游戏功能。刚开始创建特工时共有5个选项：性别（GENDER）、随机选择（RANDOMIZE）、身体（BODY）、头部（HEAD）和姓名（NAME），身体又分为体型和皮肤颜色，头部包括整体脸部贴图、脸部形状、发型、头发颜色、眼睛颜色以及脸部化妆，选择男性的话还有胡子的选项。角色设定在游戏中非常重要，在游戏的选关画面中有一个"Pesonnel"选项，在这里可以进行人物特征的调整，增加了帽子、眼镜、身上的徽章等装饰物更为丰富的选项，随着游戏的进行还有更多的选项，会有新的帽子、发型、衣服、裤子、鞋甚至纹身等可以选择，你可以设计出自己独一无二的角色外貌，还可以把这些设计好的角色放到网络模式中使用。



武器大搜集



游戏一开始玩家只有一把破手枪，最好的办法就是干掉恐怖份子抢走他们的武器。过关之后会得到新武器，而且如果完成得好还将获得另外的新武器，随着积累的武器越来越多，游戏给人的感觉越发精彩刺激。武器的搜集是本作的一大重点，开发商为提高本作重玩价值而加入了大量的武器等待玩家搜集。要搜集武器就要获得各种评价。本作对于玩家表现的评价共有五个部分：排名、等级、特殊等级、荣誉证书和勋章，每一个种类的不同评价都对应不同的武器，要收集全部武器就要获得全部评价。进入每一关后会出现一个装备调整菜单，共有六个调整选项：装备（EQUIP）、背部（BACK）、副武器（SIDEARM）、辅助装备（AUXILIARY）、投掷武器（GRENADE）、和近身搏斗武器（MELEE）。



任务结构

游戏中的17个任务有9个对应网络游戏，游戏中有4个单人任务仅面向玩家自己设定的角色，另外有4个单人任务由游戏内的角色执行，其中还包括一个由Gabe Logan亲自执行的任务。每个任务中都有多种目标，有主要目标也有次要目标，将所有主要目标完成后可以进入下一关，将所有次要目标完成并且达到100%完成度就可以获得更多的新武器，以及用游戏剧情中的人物执行的4个任务。与以往一样，本作的各个任务中设有checkpoint，死后就从checkpoint重来，非常体贴的是，重来的时候HP会恢复到满格，而那些被你干掉的敌人却不会再出现了，这也大大降低了游戏的难度。不过在游戏中的某些地点会源源不断地出现新的敌人，这些敌人出现的速度甚至比你干掉他们的速度还要快。而且要想取得高评价必须从一关的开头重新来过。十分不方便的是，游戏中没有重新开始的选项，因此要想获得高分必须退出游戏，然后再进入选关画面。





网络模式

网络模式是本作的最大特点，本作的网络模式可容许4名玩家加入。选择服务器进入后，就要开始选择任务，玩家只能选择可在单机模式中选择的任务，在选择完任务后要选择某个小队加入，小队集合4个人就进入游戏。网络游戏部分支持语音聊天，用语音进行战术交流对于过关意义重大。在网络模式中过关后同样可以开启新的任务，并且在单人游戏模式中进入。

文：多边形

特别企划 来自游戏世界的十大电影

今年3月的"游戏开发者会议2004"上，有关游戏产业与电影产业的合作成为热门话题，最终多数著名游戏开发者达成共识——游戏产业与电影产业更加广泛的合作将是大势所趋。《黑客帝国》电影以及游戏版视觉效果指导John DesJardin同时指出，电影制作与游戏开发将会越走越近。游戏的视觉表现力在不断强化，逐渐具备了电影的视觉效果，而根据电影制作的游戏多数都有相当不错的销量。去年的《身临矩阵》和《海底总动员》全球销量都在500万套以上，将电影与游戏相结合大有可为。可惜的是，由游戏改编的电影却长期处于低迷状态，从本身品质到实际票房都无法令人满意。本期"十大"专题为您介绍的是十部由游戏改编的电影，或许你曾经对他们充满期待，或许你曾因为他们的拙劣品质而捶胸顿足，又或者因为其中的佳作而喜出望外。这十大来自游戏世界的电影或许不能算成功，却是游戏与电影融合不可或缺的坚强开拓者。(以下十大游戏电影按照时间先后顺序排列)



一 《超级马里奥兄弟》



1993年5月28日
片长：104分钟
MPAA定级：PG（建议父母引导观看）
首映票房：8,532,623美元
全美票房：20,844,907美元
制作成本：42,000,000美元
发行：Buena Vista
导演：Annabel Jankel、Rocky Morton

即便是《超级马里奥》兄弟的fans，恐怕也没有几个知道这部电影版的《超级马里奥兄弟》，因为这部影片确实不像游戏版那么出色。马里奥兄弟这两位虚拟角色比所有好莱坞明星的身价都高，根据任天堂的数据，由马里奥担当主角的游戏销量目前已经达到2亿多套，相[illegible]



[illegible]酷巴王开始计划占领人类世界。在纽约布鲁克林，年轻的女考古学家黛西发现了年代很新的恐龙骨，一次[illegible]异的力量。为了拯救黛西，马里奥和路易进入了恐龙世界[illegible]



[illegible]引导观看。影片内容虽然不能算太灰暗，却弥漫着一种严肃[illegible]



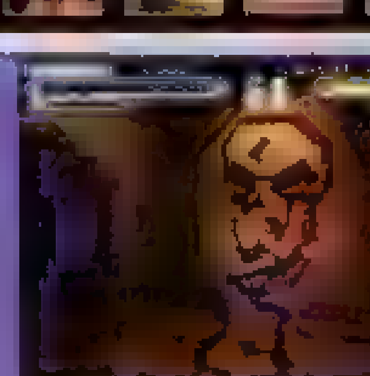
二 《街头霸王》



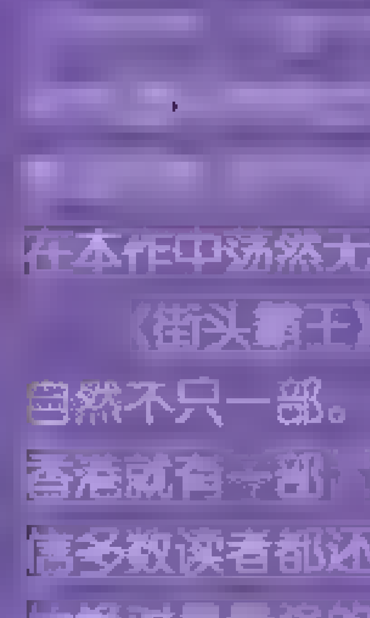
首映时间：1994年1月1日
片长：102分钟
MPAA定级：PG-13
首映票房：6,859,495美元
全美票房：33,423,000美元
全球票房：99,423,000美元
制作成本：35,000,000美元
发行：哥伦比亚三星
导演：Steven E. de Souza

电影版《街头霸王》诞生于1994年，自从1991年《街头霸王II》推出之后，一股强烈的街霸旋风在全球范围内持续了数年，到1994年时在美国几乎已经是家喻户晓的名字，为《街头霸王》拍摄影片也算是顺理成章。该片3500万美元的制作预算虽然不能算高，不过与同时期的其他游戏电影相比也算是大投资了。本片的主演尚格云顿（Jean Claude Van Damme）在好莱坞只能算二线演员，尽管如此这位欧洲空手道冠军却是真正的铁血硬汉，其拳脚功夫颇有东方武术的感觉，也因此经常被吴宇森等东方动作片导演相中。[illegible]是非常贴切的，可惜的是他在影片中的表现实在是让人不敢恭[illegible]高知名度，该片还是获得了全球将近1亿美元的票房[illegible]

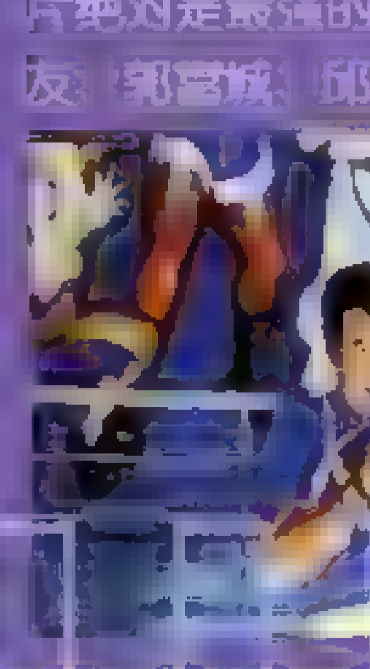
本片的大反派依然是M. Bison（日版名为维加），值得一提的是，本片也是M. Bison扮演者劳尔·朱里亚（Raul Julia）的银幕遗作。影片讲述Bison将军挟持63名联合国救援人员作人质，声称如果不在72小时内收到20亿美元赎金就干掉所有人质。联军总司令古烈上校探索到Bison的秘密基地，却想不到GN记者春丽[illegible]



[illegible]付般地出现一次，达尔锡在片中干脆就没有任何打斗戏。[illegible]在本作中荡然无存，是当之无愧的SF系列最差作品。



《街头霸王》作为影响力遍及全球的大作，相关电影自然不只一部。事实上在美国的这部《街头霸王》之前，香港就有一部"准SF"电影，这部《超级学校霸王》相信多数读者都还印象深刻。这部出品于1993年的港产影片绝对是最强的华语游戏电影，王晶执导，刘德华、张学友、郭富城、邱淑贞、张卫健、任达华、郑伊健、许志安……如此强大的演员阵容已经足以表明片商的诚意。虽然影片情节与街霸没有多大联系，完全忠于原作的街霸角色造型却表明了一切。更加有趣的是，原作中的经典必杀技都在该片中以十分有趣的方式重现，实在是非常令人怀念的一部经典之作。港片中还有一部与《街头霸[illegible]



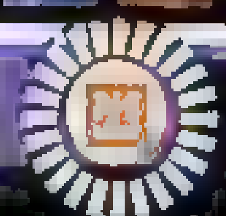


三《双截龙》



首映时间：1994年11月4日
片长：93分钟
MPAA定级：PG-13（13岁以下父母陪同观看）
首映票房：1,376,561美元
全美票房：2,341,309美元
发行：Gramercy Pictures
导演：James Yukich





四《致命格斗》（又名：魔宫帝国）



首映时间：1995年8月18日
片长：101分钟
MPAA定级：PG-13
首映票房：23,283,887美元
全美票房：70,433,227美元
全球票房：1.5亿美元
制作成本：20,000,000美元
发行：New Line
导演：保罗·安德森











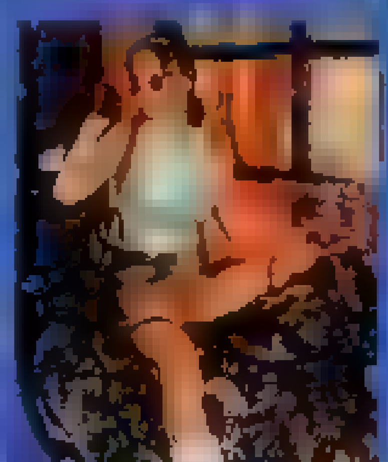


五《劳拉·克劳馥：古墓丽影》



首映时间：2001年6月15日
片长：100分钟
MPAA定级：PG-13
首映票房：47,735,743美元
全美票房：131,144,183美元
全球票房：274,500,000美元
制作成本：115,000,000美元
发行：派拉蒙
导演：西蒙·韦斯特





[illegible]……度稍低的安吉丽娜·茱莉，理由就是她火爆的个性和性感的大腕。安吉丽娜·茱莉所扮演的劳拉在社会各界褒贬不一，据调查显示，多数玩家心目中最完美的劳拉扮演者依然是1997年的第一位劳拉模特罗娜·蜜特拉（Rhona Mitra）。

[illegible]

[illegible]……筹拍之初就预定要制作成三部曲。《古墓丽影2：生命的摇篮》于2003年7月25日首映，派拉蒙为本片投入了更多的预算，包括9500万美元制作费用和[illegible]……票房却只有1.5亿美元。不过由于有任达华的加入，该片在东南亚地区的票房提升了14%。



六 《生化危机》

首映时间：2002年3月15日
片长：100分钟
MPAA定级：R（含暴力/出血内容）
首映票房：17,707,106美元
全美票房：40,119,709美元
全球票房：102,441,078美元
制作成本：33,000,000美元
发行：索尼电影
导演：保罗·安德森

[illegible]……的标志性大作。《生化危机》由真人拍摄的片头走[illegible]……电影可以说是势在必行。事实上早在1997年，当[illegible]……Capcom就宣布要开拍电影版《生化危机》，不过长达两年的时间里一直没有电影版《生化危机》的消息，这段时间内到处都是有关电影版《生化危[illegible]



……将是该片导演。不过猜测毕竟只是猜测，1999年的E3展上，三上真司承认电影版《生化危机》确实正在计划中，不过连剧本都没写好。

三上真司的说法是要让电影保留游戏的原汁原味，而之前乔治·罗密欧所提出的剧本并未得到认可。2000年年初，Capcom宣布电影版《生化危机》[illegible]……周期刚好一年。可惜的是，不知道是出于[illegible]



七 《最终幻想：灵魂深处》

首映时间：2002年3月15日
片长：100分钟
MPAA定级：PG-13
首映票房：11,408,853美元
全美票房：32,131,830美元
全球票房：74,400,000美元
制作成本：137,000,000美元
发行：索尼哥伦比亚
导演：坂口博信

[illegible]……戏和视觉特效的新形态娱乐产品是FF之父坂口博信的梦想，为了实现这个梦想，Square在最颠峰时期集结了公司的最强阵容希望在游戏领域之外开拓一片新的天地。

制作CG电影版《最终幻想》的构想可以追溯到1996年。为了在次世代平台上推出能够体现新时代RPG华丽特点的新作，Square从硅谷图形公司购买了价值上千万美元的数百台图形工作站，为新作《FFVII》投入了4500万美元制作费用，而其中多数经费都用到了游戏中长达60多分钟的CG动画上。该[illegible]……评，制作一部CG电影的念头开始在坂口博信的脑中成型。

[illegible]……想电影获得成功，必须从美国市场抓[illegible]……《最终幻想VII》发售后，这[illegible]……推出一部具有划时代意义的CG电影，制片人Chris Lee和会田纯用了近2年的时间进行计划调研，Square专门在夏威夷成立了檀香山制作室，聚集200多名精英制作人开发业内最尖端的CG技术。将近1.4亿美元的预算几乎全部用于CG制作。由于此前从未有人尝试用电脑制作可以乱真的人物模型，Square不得不投入大量精力开发内部专用工具软件。毕竟，要当开拓者总是要付出比别人更多的努力。



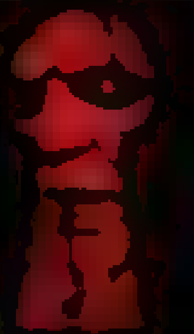


《最终幻想：灵魂深处》在技术上无疑是成功的，不过一切也就仅限于此。一部缺乏观赏性和市场价[illegible]……这部影片的失败或许还是由于太过注重技术，以致于喧宾夺主地忘了应当具备的观赏性。这部影片给Square留下了160多亿日元的巨额亏损，不过依然没有浇灭他们的CG电影之梦。有人说Square·Enix公布《最终幻想VII：降临之子》是好了伤口忘了疼，不过对于玩家而言这部与游戏版密切相关的影片还是非常值得期待的。[illegible]





《死亡之屋》



首映时间：2003年10月10日
片长：90分钟
MPAA定级：R级
首映票房：5,683,000美元
全美票房：10,249,000美元
制作成本：12,000,000美元
发行：Artisan Entertainment
导演：Uwe Boll

……《吸血鬼来题》、《地牢围攻》和《孤岛惊魂》。

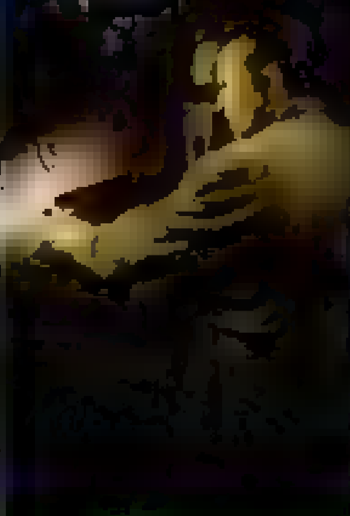


……神秘建筑。不知是否对《死亡之屋》游戏版……的老套的情节造成的结果是玩家不满，普通影迷也不买帐，更加糟糕的是，Uwe Boll……成一团。自从公映之后，《死亡之屋》引来一片恶评，票房更是一塌糊涂。

……目标是把这款游戏拍成《指环王》那样气势磅礴的巨片。



《鬼屋魔影》



首映时间：2004年10月10日
MPAA定级：PG-13
制作预算：20,000,000美元
发行：Lions Gate Films
导演：Uwe Boll

恐怖冒险游戏的来源不是日本也不是美国，而是欧洲。1992年法国的Infogrames……《鬼屋魔影》……这款游戏根据著名恐怖小说作家……

……月，就有消息称《鬼屋魔影》也将开拍。最初决定……



《铁拳》

首映时间：未定
制作预算：6000万美元
制作公司：Crystal Sky Entertainment/Gaga Communications



……的效率显然要高出许多。

作为3D格斗游戏的泰斗，《铁拳》系列的全球销量将近2000万套，希望将其拍摄成电影的片商不在少数。2000年夏香港著名导演王晶宣称要根据《铁拳》拍摄一部电影，当时就开始与Namco谈判版权问题。这部由王晶出品、刘伟强和元奎导演的《铁拳传说》可谓众星云集，预定由王力宏饰演风间仁，洪金宝饰演三岛一八……

近两年游戏改拍电影的势头越来越猛，大批游戏名作的电影版都在策划或者拍摄之中。本专题的最后让我们一块来看看未来两年内会有哪些重要游戏电影上映吧！

疯狂出租车：目前正在拍摄中，这是一部PG级喜剧电影，以动作和汽车追逐为卖点，片中将大量借鉴《速度与激情》的成功元素。

死或生：目前正在拍摄中，该片预算为3000万美元，定级为PG-13。故事讲述四位女性格斗家应邀前往小岛参加“死或生”世界格斗大赛，片中将会出现《死或生极限沙滩排球》那样的阳光、沙滩和比基尼美女的养眼画面，预定今年秋季上映。

横冲直撞：目前正在拍摄中，预定今年夏季上映，由保罗·安德森执导。

零：本片由梦工厂拍摄，采用初代《零》的故事情节，由《地心末日》的剧本作者John Rogers担当制片人。

寂静岭：New Line Cinema目前已经着手电影拍摄的准备工作，大美女Chyler Leigh将可能饰演本片的Lisa Garland护士。

马克思·佩恩：Coiston Entertainment在2001年8月获得本片拍摄权，不过在此之后就没有任何消息，目前状况不明。

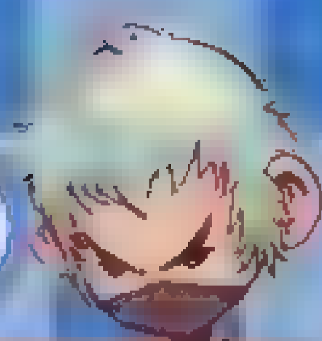
银河战士：吴宇森的虎山娱乐制作室今年4月份刚刚从任天堂处获得该片拍摄权，预计投入1亿美元拍摄费用，将于2006年上映。

吃豆人：Crystal Sky Entertainment除了获得《铁拳》的拍摄权外，还将把Namco经典名作《吃豆人》(Pac-Man)搬上银幕，目前该片正在制作中。

灵魂能力：洪金宝在参与演出未经官方授权的《拳神》后，如今将会加入Namco另外一款3D格斗名作的拍摄，这次洪金宝获得了Namco方面的授权，该片目前正在计划中。

皮斯王子：今年的D.I.C.E峰会上“《皮斯王子》系列”制作人Jordan Mechner确认正在编写该片的电影剧本。





了重任在肩，前期的准备可……旅。本期的立方中除了大家熟悉的版块，还有……颇为专业，不要错过哦

《超级机器人大战MX》怪异广告

最近《超级机器人大战MX》推出了一则电视广告。广告的内容是一名叫做斯巴罗伯德·威士忌（スパロボド·ヴェイスキ）的虚构俄罗斯体操男子运动员在某体操大赛的鞍马项目上做出了一个超级惊人的动作，结果所有的裁判都给出了最高分（MAX）。随着斯巴罗伯德在空中不断变换着姿势，解说员大叫："MAX、MAX、MAX、MAX、MAX……斯巴罗伯德MAX胜利！"这个广告取的是谐音，主角斯巴罗伯德的发音和日文中超级机器人的读法非常相近（注意，一定是日文的读音），而各个裁判给出的评价"MAX"则和"MX"相近。所以最后的"斯巴罗伯德MAX胜利"也就意味着"《超级机器人大战MX》胜利"！（爆）



友情提醒：距离《MX》发售只有大半个月的时间了，现在Banpresto的宣传车已经走上了东京的街头，为月末的发售开始造势了！这里给大家献上《MX》中男主角雨果的女性搭档阿葵的同人插画一幅！【阿修罗 提供】

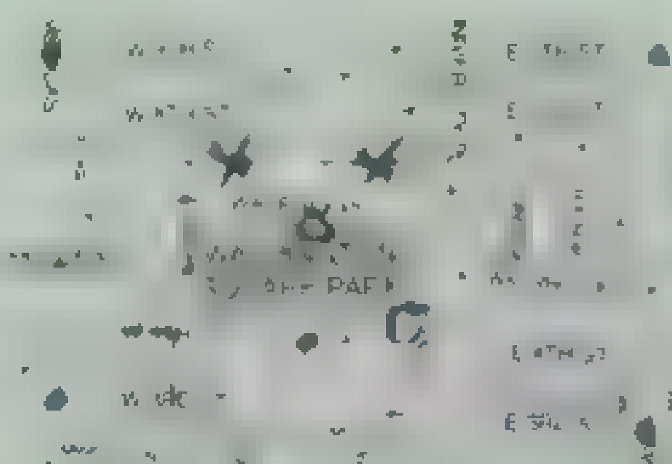
真人版吃豆人

Namco的《吃豆人》诞生于20多年前，没想到现在还有一大帮狂热的FANS。想体验一下PACMAN的艰辛吗？最近，几位狂热的美国PACMAN FANS在曼哈顿组织了一场真人版《吃豆人》。吃豆人的英文是PACMAN，而这个真人版则名为PAC MANHATTAN。（MANHATTAN就是曼哈顿的意思）比赛的场景自然是曼哈顿了，他们在曼哈顿市区内找了一个与迷宫类似的地方，然后以此为比赛地点。



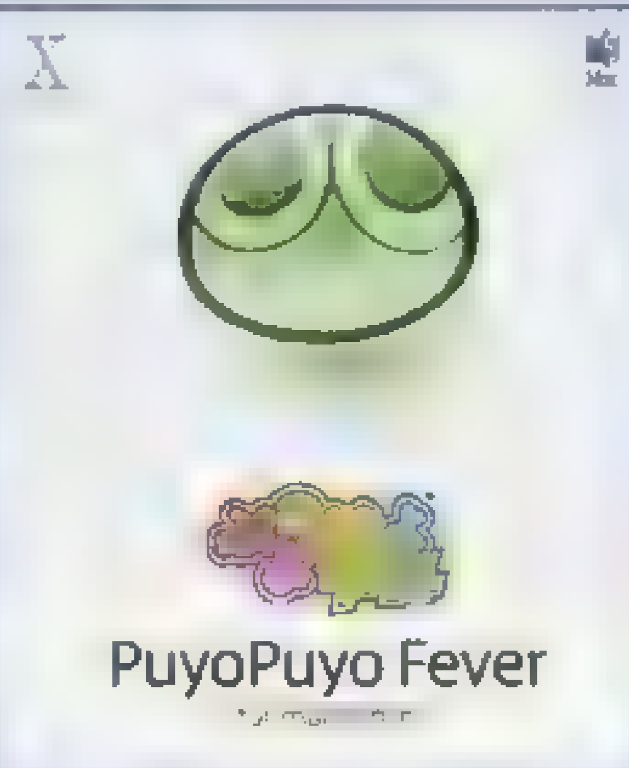
▲游戏中的迷宫。

一共有10位选手参加了真人版《吃豆人》，其中1位扮演PACMAN，还有4位扮演鬼怪，另外5位则坐在控制室中操纵这5位选手移动。这10位选手全部备有手机，坐在控制室中的人根据情况通过手机告诉自己操纵的角色向何方移动，这样就有如用手柄玩游戏一样。当扮演鬼怪的选手抓住了扮演PACMAN的选手时，比赛就告一段落。但游戏中同样有大豆子的设定，只要PACMAN在街上找到大豆子，就可以反噬鬼怪。为这些童心未泯的大男孩们喝彩吧！【纟一迈 提供】



▲市区地图。

MAC机版噗哟噗哟



大家都知道MAC机的主要用途是用于专业设计和工作需要，平时在家里使用MAC机的人就更是罕见。虽然MAC机在很多方面比PC有更优越的性能，但软件等方面的支持让人很容易联想起当初SEGA的DC不讨好的情况，而游戏方面就更是少之又少了。现在SEGA公司有意把最近于各大家用机平台发售的PUZ大作《狂热噗哟噗哟》移植到MAC机上，其最主要的原因是希望使用MAC进行工作的人也可以享受这款趣味十足的游戏。除此以外，SEGA会同时推出MAC机专用的"仿SEGA土星"的手柄，《噗哟噗哟》+土星手柄，不知道使用该组合的人会否感觉又回到了"土星年代"呢？【猫大 提供】



《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》限定版



现在一般游戏发售时总是会提供限定版供玩家购买，而为了提高限定版的吸引力厂商可谓费尽心思。除了一些珍藏影像外都会送一些跟游戏有关的装饰品。这里要说的是即将在5月27日发售的《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》的限定版。本次限定版赠送的是游戏两位主角的全彩的八音盒。此八音盒所展示的是游戏中的某个场景，两位主角静静坐在屋顶的窗户边。八音盒内演奏的曲子为伊莉丝的主题曲《白夜幻想谭》的特别整理版，光是这个便值得FANS收藏了。随着音乐的播放，屋顶上的波波（绿色的精灵）和身下的树也会缓缓转动。赠品除了八音盒外还会得到游戏原画作者双羽纯所绘制的3张明信片。据说本游戏现在的预定数量已经达到了10万，或多或少跟精美的赠品有关吧。【LIKY 提供】



现实中的回旋鹤脚踢

Spinning bird kick！格斗女皇春丽的"↓（蓄力）↑K"以其独特的招式动作，成为了春丽相当有代表性的招式。当然了，依据人体工学、力学原理以及万有引力定律，在现实中是不会有人能够使出这样的招式的。不过，事事无绝对，在我国的某一座小学，就有这样一个小女孩将不可能变为了可能！看她那比春丽还标准的"回旋鹤脚踢"，让人明白了什么是"卧虎藏龙"啊！【GOUKI 提供】



文：姚舜禹 于连

PS2手柄完全鉴定手册

随着PS2主机的日渐普及，各种周边产品的假冒伪劣现象成了玩家们特别头疼的问题之一，尤其是平时接触最频繁的手柄，如今高质量的仿冒产品实在让人真假莫辨。然而真的假不了，做工再高明的赝品和真品之间还是有差距的，针对真伪手柄的特点，本文提供了一些切实有效的识别方法，供玩家在购买时参考。


▲原装PS2手柄正、背面图，流线型的造型非常漂亮。

一般来说，现在市面上PS2仿制手柄大致分两种：

一、普通仿制手柄（简称普仿）

鉴别普仿的方法很简单也很直观，因为普仿手柄与原装手柄的外观差异就很大，做工粗糙，稍具常识的玩家很容易就能看出破绽。不过除了这一点，还有一些鉴别的诀窍：

①螺丝

拧下手柄背面的任意一颗螺丝观察螺丝为平头还是尖头，如是尖头螺丝则定是假柄无疑，另外此方法还可以鉴别组装的PSone手柄。


▲原装手柄使用的平头螺丝

②外观

首先组装手柄的指示灯颜色暗红，原装手柄则非常明亮，这点体现得最为明显；再是组装柄边缝结合不紧密、有很强的粗糙感，用力按压会发出声响；最后，组装柄按钮上的图案不是刻印上去的，所以稍微用久一些就会被磨掉。


▲完全分解的PS2原装手柄

③气味

组装手柄有刺鼻的异味，应该与其用料有关，原装手柄则无任何气味。

二、高度仿制手柄（简称高仿）

较之普仿手柄，高仿手柄的鉴定就要难上许多，既然称之为“高仿”，那么在外观上当然和原装手柄一般无二，但是它也并不是无懈可击的，追求“真谛”的玩家甚至可以打开外壳，从内部来进行鉴别。下面就介绍几种不同时期的高仿手柄以及鉴别方法：



①早期高仿，一般都为透明外壳，做工也稍差一些，比较容易鉴别，但现在基本已从市面上消失了。

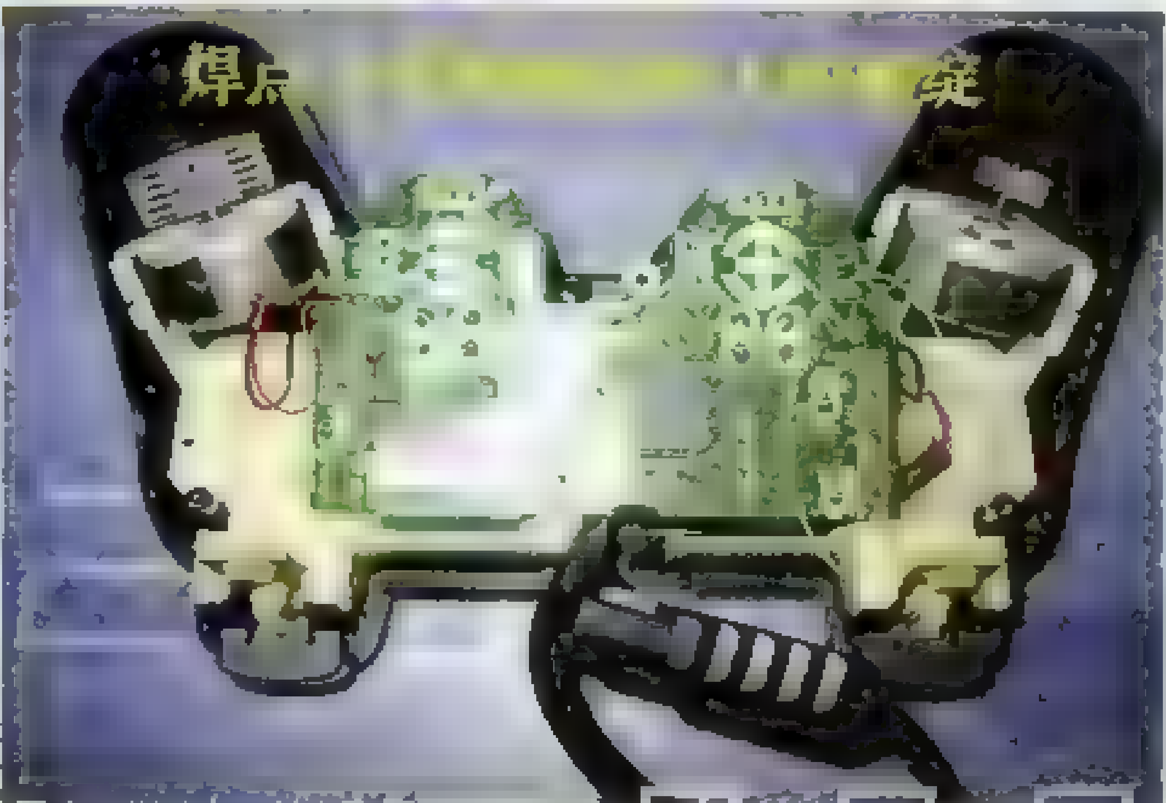
②中期高仿：比早期高仿有了长足的进步，在外壳上相当接近原装手柄，按钮的手感也不错，从外观上很难分辨，但是可以用“三点一线”的方法辨别，此法UCG曾经介绍过，简单说观察手柄接口处的侧面，看接缝处是否为“十”字型。主要可以从外观和内部进行鉴别。

外观：

直观上来看，高仿手柄不如原装手柄黑亮、光泽，磨沙程度也稍差，用力按压手柄四角会听到接缝处有响声。手柄的L1、R1、L2、R2四键手感欠佳，用力按的时候会感觉到弹性发涩，有种很稀松的感觉。另外，高仿手柄连线较硬，没有原柄线的柔韧性好，手柄线较为光滑，没有原柄连线的磨砂感，包装一般为透明袋包装，鉴别时可用手轻力揉捏，如果感觉很僵硬则多半为高仿柄。

内部：

首先是看芯片，如果线路板背面的芯片不是集成块而是一块俗称“黑疙瘩”的东西，那么必是假柄无疑；其次是看焊点，高仿柄在相同焊点的焊锡形状均不规则，并可以发现明显的黄褐色的焊接痕迹，感觉很脏。而原装柄的焊点干净、整洁，焊锡形状完全一样；最后看手柄胶垫，原装柄的胶垫用手按压后很柔软，弹性非常好，用力搓揉也没有粗糙感，而高仿柄的胶垫的表面则稍微粗糙，用力搓揉会觉得有些生硬，弹性也不如原装柄那么强。



③最新高仿：现在市面上最多也是最容易以次充好的一种手柄，外观上已经完全克服了“三点一线”的弊端，并使用了PS原装手柄的胶垫，无论是外观还是手感都更加完美地接近原装手柄，最好的办法只有直接打开看里面，但如果不知道其中的差别也是无法鉴别的。接下来，本文就将原装手柄与高仿手柄来了个完全比对，充分发挥“大家来找茬”的精神，将仿造的部分一一现形！

找茬之一：手柄背面防震垫

原装手柄的背面有一个长方形，由海绵制成的防震垫，高仿则省去了这个东西。



找茬之二：胶垫的接触部分

这个很关键，大家注意看，原装手柄的接触点是黄白色的，而高仿柄则是黑色的，而有的高仿柄使用的是PS手柄的胶垫，因此不打开手柄是非常难以发现的。



找茬之三：L、R键胶垫的颜色和排线连接方式

同样是胶垫的颜色问题，看左面的原装手柄，L、R键胶垫为蓝色，而右边的高仿手柄则为黄色。手柄线路板间的连接线也是一处重要的区别，原装手柄是可拆卸的，并且使用的是接触式连接；而组装手柄则为了降低成本，一般都是将排线直接焊在线路板上，或者用排线插座代替。



找茬之四：手柄排线正面连接部分

经过上面的排线鉴别，这个区别也就不难发现了，两种手柄相对比，显然是原装手柄的连接方式更为高级，组装手柄则以简陋的排线插座代替。



笔者按：本文是笔者和一位好友一同所写，这位好友是一位游戏店BOSS，相信以他几年经验总结出的方法，可信度还是相当高的。在笔者整理这篇文章时，他还特地打电话来叮嘱说，如今的PS2手柄真的是好难鉴别，别说是玩家，就连BOSS都有受骗上当的时候。所以玩家在购买手柄时除了要选择信誉比较好的游戏店外，多和售货人员进行沟通也是必要的，如果BOSS觉得你是一位行家，那么自然就不敢以次充好，或者让一位有经验的朋友陪同挑选也是不错的办法。最后，祝愿大家都能买到称心如意的原装手柄。（部分原装手柄图片由敢出张恺提供，特此感谢。）

问题小卖部



我想问胜负师一个关于DC游戏的问题，《漫画英雄VS卡普空》中的隐藏主色是用点数购买的，但有些角色例如春丽、洛克人之类的不仅需要红色的点数，还需要黄色及蓝色的点数，我现在的红点数已经是9999了，但依然没有其他颜色的点数，这可怎么办啊？【河南 周帆】

胜负师：《MVC》中的黄点数是对战取得的，而蓝点数则需要通过网络对战才能取得。这可就麻烦了，因为Capcom在DC上的网络服务已经停止了，这样就无法实现网络对战了（即使有网络服务，在国内也很难实现网络对战），所以比较可行的方法只有两种，一个是使用金手指，调点数或直接调出隐藏角色；另一种是在网上下载全人物的纪录。不过从现在的情况来看，用金手指是最简单实在的方法。

PSP与NDS，左右为难！

胜哥，E3这次最吸引我的内容就是NDS和PSP的公布了。PSP造型真是太COOL了，画面绝对在PS之上，索尼的东西真是牛！而NDS的双屏幕也很不错，上面的游戏也很有趣，而且我现在玩得最多的其实是GBA，对任天堂的NDS也非常感兴趣。无奈手中的票子有限，不可能同时购入PSP和NDS，但是这两台新掌机上都有我喜欢的游戏系列，这可怎么办啊？胜哥你觉得我买哪台好呢？【上海 雷光】

胜负师：两台新型掌机的发表无疑是本次E3最大的亮点，这样的进化程度完全可以称之为"便携游戏史上的革命"。NDS具备无限的创意，双屏与触摸操作可以营造出不同以往的游戏感觉，并能激发全新的创作理念，而且N64级别的画面对于GBA来说也是一个质的飞跃，"任迷"几乎没有不购买的理由；而PSP的优势也显而易见，强大的功能，时尚的造型，第三方的开发阵容也比较齐整，对于PS系主机的广大支持者来说也具有绝对的杀伤力。说实在的，就连我自己都不知道会倾向于哪台掌机，编辑部已有人放下豪言壮语，砸锅卖铁也要两台通吃！只是中国玩家大多养不起多台主机，量力而行才是正道。现在看来，两个平台的主要软件重合度不高，倾向于哪一系的游戏就选择哪台主机的方法比较科学。

太强了！太强了！PSP和NDS真是太强了！我都不知道说什么好了。我只想问胜负师大佬，以你的看法，新世代的这一场掌机大战谁会是最终的胜利者呢？【广州 三千小强】

胜负师：先要声明一下，"以下观点均属于个人意见，并不代表杂志立场。"好了，可以安心说了。我的看法是在短期内，这一场战争不会有真正的胜利者。首先两台新掌机的出现应该会打破GBA一统江湖的霸主地位，世代交替也是无可避免。从现有的情况来看，NDS会较早发售，从某种意义上说会占得先机。听到一些倾向索尼的玩家大谈PSP一出NDS即死的论调，我觉得是毫无根据的。NDS兼容GB系主机软件，其目的显然是要成功接手由GBA占领的巨大的掌机市场，只要能够顺利过渡，其掌机王者地位是很难撼动的。而PSP在宣传策略上似乎有意回避GBA主宰的低幼市场，更多地瞄准了18～34岁的成年玩家。在产品定位上也与NDS大不相同，区别了双方针对的市场层面，所以其成长空间并不会比NDS小，全球PS系主机数以千万计的支持者会是PSP的坚强后盾。两者的结局很可能是在激烈的竞争中长时间共存，最终在下一代主机上一决胜负。公布主机外形和软件阵容只是战前布置，真正的激战应该会发生在NDS发售的那一天……

胜负师，您好！首先要感谢对我在4月A中关于《月下》被诅咒的剑的问题进行回答的飞翼零和KENSOU，不过两位的回答好像都没有中的。一个说的是"妖刀村正"，另一个说的是一把会随游戏时间增加攻击力的剑。希望今后有机会找到真正的答案。不过这次我最想问的是在5月A中多边形称他的"手比脚笨"，不知道是不是真的。非常想看多边形在Gamehalo中表演用脚装模型的说。【无尽的华尔兹】

胜负师：没想到又收到了你的来信，关于诅咒剑的确还没有正确答案，还请见谅。至于多边形的"千金小脚"……你大概是没什么机会看到了，下期可以见证一下多边形美国之行的足迹，应该也是一样的吧，呵呵。

拯救亿万油炒饭于水深火热的胜负师勇者样：您安好！我在拆装PS2时不小心将风扇的连接导线与插在主板上的元件插头弄断了，导致主机无法持续工作，运行20分钟就会因为主机内部过热而自动关机，请问还有办法接起来吗？是否需要更换风扇？要花多少钱？【广西 严杰文】

胜负师：首先要奉劝各位玩家，如果没有足够的专业知识和操作经验，还是不要随意拆装主机为妙。连线断了应该属于小问题，是可以再接起来的，不过安全起见，还是找个专业一点的修理师傅为妙，免得又出问题。像这种小毛病也花不了什么钱，出个手工费就成了。

5000X系列翻新机识别方法

最近收到不少读者关于5000X系列PS2翻新机的问题，据说已有不少玩家上当受骗。不过像这种问题还得问专业人士，北京毕世龙公司北京游戏机维修企业专门提供了相关的资料和识别方法，相信会对近期准备购机的玩家有很大帮助。

此类翻新机主要损坏问题是一开始的读盘能力与新主机完全一样，但在一两个月后就会出现不读盘或挑盘的现象。由于翻新5000X主机开机进入管理界面后会出现与真5000X系列相同的标志，管理画面显示为5000X机器，因为主机的芯片已经被改动，所以仅从界面是无法识别的。据内部销售店反应，此类翻新机返修率较高。此翻新机外观与新5000X机器一样，很难识别，除非开机后才能看出是由39001与3000X翻新改造而成。以下介绍几种有效的识别方法：

（1）外形识别。翻新的50001国际条形码在所指的位置会突出到黑色边框以外。翻新50006国际条形码与50001相反的所指位置会突出到黑色边框以外。



（2）硬盘槽识别。假的所指位置有缺孔，翻新50000系列机心一般采用旧39001型号，所以这个缺孔是39001系列内部电源板固定螺丝位置。真50000系主机此处无任何东西。



（3）前散热孔识别。真50001系列主机前面的散热孔里没有铁丝网状的东西，其他翻新机是有的。



（4）前输入口识别。真50001系列主机前面的散热孔左面只有2个USB接口，有3个的为假冒。（注：已经有无第3个接口的翻新机）



（5）前散热口内部识别。真50001系列主机从前面向里看电源板零件都是侧立的，正立的这个就是假的。



（6）真50001系列主机后面的风扇向里面看会看见一个倒立白色电源插头。





Hi、皆（みんな）！ゴールデンウィークどうでしたか。きっと楽（たの）しかったでしょう。僕（ぼく）ですね、やっぱ旅行（りょこう）よりベッドのほうが好（す）きですよ。せっかくの休日（きゅうじつ）なのに、ちゃんと休（やす）まないと精（せい）がなくなってしまったでしょう。最近（さいきん）ハマっているゲームは新天魔界（しんてんまかい）です。すっごく面白（おもしろ）いゲームですよ。ぜひやってみてくださいね。（Hi，大家好！黄金周怎么过的啊？肯定很愉快吧。就我来说的话，与旅行相比更喜欢床一点。毕竟是来之不易的假期，如果不休息好的话，就没精神了。最近在玩的游戏是《新天魔界》，这是款非常有趣的游戏哦，请大家务必玩一下。）

呵呵，对于不怎么喜欢旅行的我而言，"五一"确实是个休息调整的好时机，躺在榻榻米上细细品位一些小说也是不错的选择。最近在回味《指环王》的同时也抽空再次读了一遍《龙枪传承》，也许下一部小说会是《精灵美钻》了。

改（あらた）めてこんにちは、最近（さいきん）、映画（えいが）に夢中（むちゅう）している邪魔天使（じゃまてんし）です！正直（しょうじき）に言（い）えば、ショーンアスティンに夢中しています。（再次向大家问好，我是最近沉浸在电影中的邪魔天使。实际上，迷上电影是因为迷上了肖恩·艾斯汀。）今年夏天小邪最关注的电影就是《范·赫辛》和《特洛伊》，对于这种魔幻类和史实类的题材我是非常喜欢，再加上演员阵容强大，没有理由拒绝这两部片子。好啦，再说下去我就打不住了，还是赶紧收口吧。

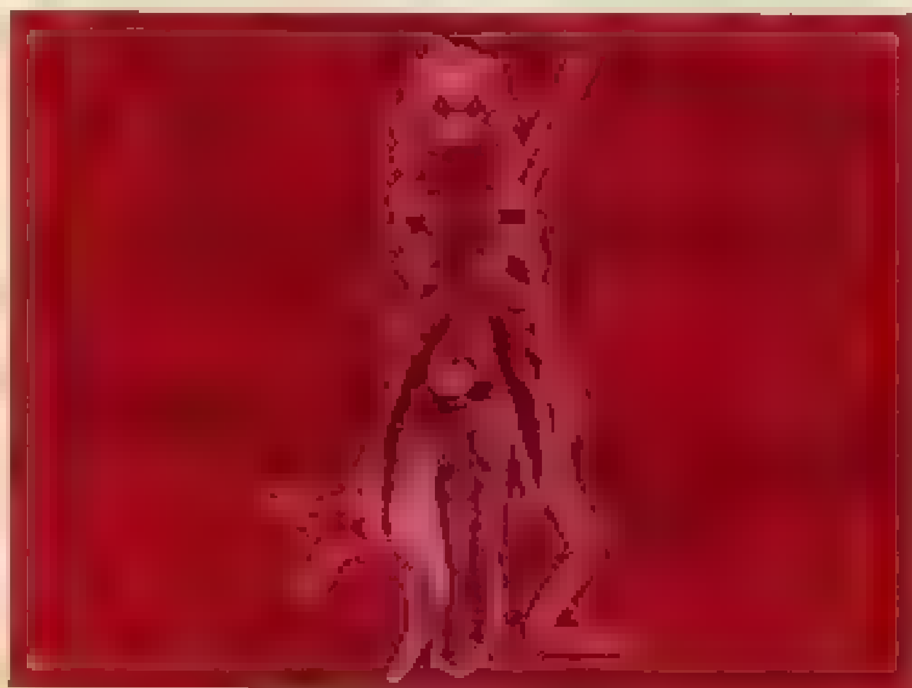
——あなた、ちょっとどいてくださらないかしら。
——あっ、われい。
——老公，让一下好不好？
——啊，抱歉。



呵呵，肯定会有人说怎么拿这么简单的句子啊，不会是小邪偷懒吧？嘿嘿。其实这并不是小邪我偷懒，而是想让大家知道如何从用词中辨别出说话者的性别以及身份、关系等。我们以前说过，日语的用词是很考究的，不仅男女有各自不同的用语，上下级之间也有敬语、谦语之分。首先让我们来看看问话者所说话的结尾部分，"かしら"表示疑问，但最重要的是它是女性用语，它其实和表疑问的"か"是同一个意思，但更委婉、听上去更温柔。（毕竟是女性用语嘛）其次就是"あなた"，"あなた"这个词除了表示"你"之外，女性称呼自己丈夫时也可以用。这里顺便提一句，日本人其实用到"你"这个第二人称的情况还没称呼对方姓名的时候多，一般两者不认识，刚见面时会用到，但当他知道对方的名字和身份后，会用"姓＋さん、さま、社長（しゃちょう）、先生（せんせい）这些表示身份的词"来称呼对方。

另外要注意的就是"われい"，其实它就是"悪（わる）い"，不过在口语中经常出现在这种情况，特别是形容词，经常将い前面那个假名移到エ段，比如：おもしれー（おもしろい有趣、有意思）すげえ（すごい厉害）等。不过这样说话是很粗鲁的，一般都是男性说，所以从对话中我们可以辨别得出说话人的性别。在联系上下文，就不难分辨他们之间的关系了。记得小邪以前看一部小说，有一章几乎整章没出现人名，但从他们的对话中还是能分辨得出谁是谁。

——どうだい？きれいだろう。
——うん、すっごいきれいだわ。
——怎么样，很漂亮吧？
——是啊，非常漂亮。

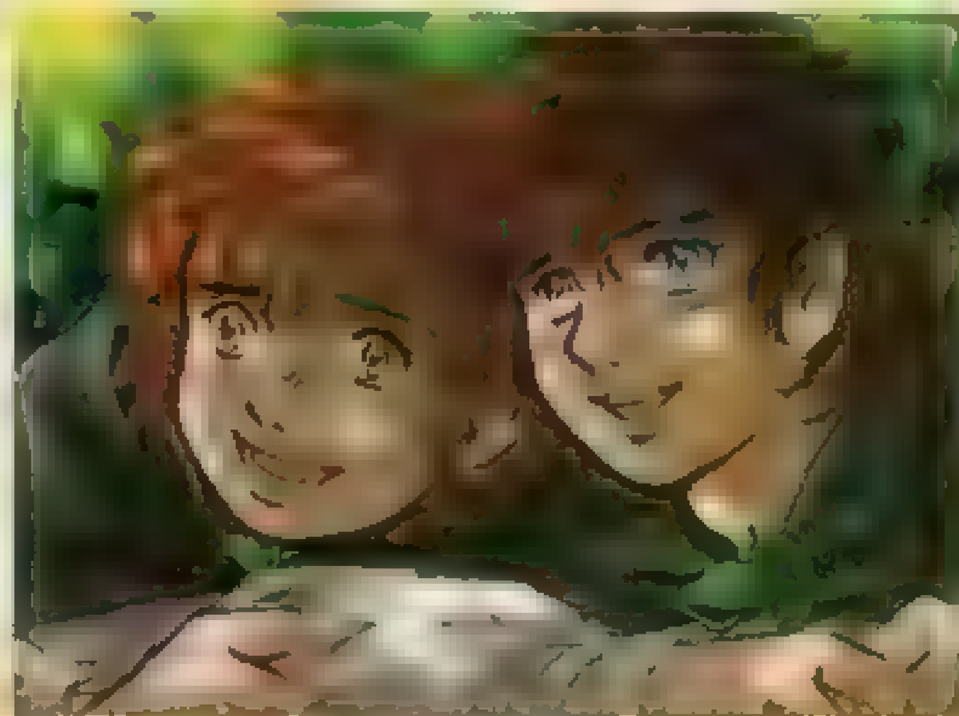


从这两句话里大家又能分辨出谁是男的，谁是女的呢？如果不知道的话还是让小邪我来告诉你吧。首先，"だい"就是个标志，其实它跟表疑问的"ですか"是一样的，不过它是一个男性或老年人的用语，记得《网球王子》里不二周助就喜欢用这个疑问词。第二局中的"わ"就表示出说话人是名女性，因为"わ"是女性用语的助词。

那么各位亲爱的读者，您还看出有什么蹊跷呢？

啊！形容词后面接形容词不是应该用连用形么？怎么还是原形？

呵呵，您答对了，加10分。这句话如果从语法的角度来讲，那么它肯定是错的，但在口语中这样的用法的确存在，特别是现代的一些年轻人，所以当你听到有人这么用时也别大惊小怪。当然，小邪还是鼓励大家使用标准语，那些稀奇古怪的用法还是暂时放一放吧。



——もう死（し）んだよ。
そんな…
他已经死了。
怎么会……

第一句话我想应该没问题吧，关键是第二句，这显然是个省略句，说完整应该是"そんなことないだろう。（不会有这种事吧。）"呵呵，其实大家要习惯日本人这种话说一半的方式，在日语中往往不需要将整句话说完就能知道其含义，要不怎么很多人说日本人是世界上"カン（感觉，第六感）"最好的人呢？（汗死……）

日语Q&A

Q：为什么"吸血鬼"这个词有时写成"ヴァンパイア"，有时写成"バンパイア"呢？

A：这个问题其实以前出现过，不过介于还是有不少读者提出，所以再回答一次。首先要明确一点，"吸血鬼（Vampire）"这个词是个外来语，既然是个外来语，那么在翻译成别国语言时有一点变动就是很正常的。我们以前说过，现代日语中加入了很多很新潮的外来语写法，比如"ヴァ、ヴィ、ヴェ、ヴォ"这些写法都是现代日语中出现的，它们的读音其实和"バ、ビ、ベ、ボ"是一样的。因为日语中没有[v]这个发音，所以他们发[v]这个音时都是用バ行来发的，所以听起来有点诡异。

Q：在日语中经常将一个日本固有词写成片假名的形式，这有什么特殊意思吗？

A：在日语中，看到一个片假名组成的单词时，不要总以为它就是个外来语，其实在实际生活中日本人是很喜欢将日语固有词汇写成片假名的。写成片假名有几种含义，首先就是表强调，强调这个词在句子中的地位；其次就是表特殊含义，也就是说这个词的实际意思与原意是有所不同的，带有一些衍生意义在里面；另外一种就是表现时髦，崇尚欧美文化的日本人很喜欢这样做，因为外来语是用片假名写，那么将一个词写成片假名就带有一种"洋"味在里面，特别是一些商店就喜欢搞这种名堂，这一点中国也是一样的。（笑）





MOBILE Zone

游戏立方·移动通信游戏园地

一直以来，UCG在内容方面带给了读者们最快的游戏资讯和最全面的游戏评析，而读者们在从中受益的同时也给我们提出了很多宝贵的意见，在此先对所有的读者致谢！随着网络的发达渐渐地，部分读者指出UCG在娱乐性和互动性方面略有不足。其实作为一本杂志，这两个方面的确是我们以往较为忽略的部分，所以我们在去年推出了"MoblieZone"这个新栏目。目的是为了让大家在阅读杂志时除了可以品尝到小编们为大家种下的累累硕果，还可以丰富游戏以外的知识并增加娱乐性。今年，我们再度于此栏目中增加了"UCG MOBILE"，富有娱乐性的手机介绍加上更便于读者和杂志间交流的"UCG MOBILE"。现在的"MoblieZone"可谓是杂志中一个不可缺少的栏目。在上一期中，我们恢复了久别的"手机快报"，介绍适合广大玩家的实用型手机，而形式也将改变成"每个月的A期是手机快报，B期是以问答形式对上一期推荐的手机作详细的剖析"。时代在不断地变迁，UCG和"MoblieZone"也会紧跟着时代而变化，希望读者们以后更加支持这个栏目。

关于Motorola T725



问．T725行货尚未上市，为什么可以买到水货？

答：目前市场上的水货并非真正T725规格的机器，而是T720或T720i或T722i的机芯，外壳比较像T725，但除了屏幕和支持铃声之外，T725比T720/T720i/T722i并无太多进步。

问．T725在GPRS上网方面和游戏功能有没有什么提高呢？

答：T725可以支持WAP2.0 EDEG（Enhanced Data rates for Global Evolution） GPRS传输，理论值可达到177KB/s，应该说是有所改进。游戏方面支持J2ME 2.0，可以下载许多新版本的Java游戏软件。

问．请问T720的4096色STN屏幕与T725的4096色TFT屏幕有什么差别呢？

答：这问题从前在MobileZone中回答过。多少色不是重要的指标，256色也可以显示得很漂亮，很多经典PC Game就是256色的。关键在于显示材料。原理不再赘述，为方便实践，你可以按照我说的实际比较一下65536色屏幕——也就是16位色。索尼爱立信的T618是16位彩色屏幕（CSTN），你可找到一台笔记本电脑，将其屏幕（一般为高品质TFT）显示设置为16位色，再找一台CRT显示器将其屏幕设为16位色，比较一下自然会发现区别。PC显示的设置方法：桌面右键——属性——设置——颜色质量，从ComboBox中将颜色设置选为16位色。

UCG MOBILE

写一封平信，需要10~20分钟
发送一封Email，需要5~8分钟
输入一条短信息，只需要1~2分钟



UCG MOBILE
为您对UCG的支持
创建一个快捷方式

奉送 抽奖啦！抽奖啦！

漫长一个月过去啦！定制了"短信新闻"的读者是否充满期待呢？那么现在公布获得4月份大奖"PS2"的读者就是他（她）——

来自广东的谢明硕

手机号码是135****8479

奖品将于一个月内寄出，同时请大家更踊跃参与UCG MOBILE的各个栏目。（定制新闻短信的方法：发送RB到3355700）

定制新闻短信，享受每天新闻服务，每月都有获得PS2、GBA SP、MP3等大奖的机会。5月份的奖品将会是"把音乐带到您身边的MP3播放器"。

短信投稿通知



长久以来，有不少读者洋洋洒洒地投来了一篇几万字的文章却与UCG的需求不相符，最终未能录用。我们也对这些读者的心血表示可惜。但自从世界上出现了"短信"后，投稿的尴尬事完全被抛开——为了方便大家在UCG上发表文章，并避免作无用功，提高稿件的录用率，现开通"短信投稿通知"服务。大到数万字的攻略，小到一两句话的秘技，都可以通过短信告诉我们。**发送TG+稿件的简要介绍+姓名到33557770**，如果是我们需要的稿件，我们便会在三个工作日内根据您的手机号码直接与您联系。想投给《掌机王》和《游戏·人》的稿子，想投精彩的影像，都可以通过这个方法提前通知。

UCG MOBILE彩信业务现已开通
首期推出：彩图下载！

当您在使用电脑时，会选择一张你喜欢的壁纸做桌面；当您翻开UCG杂志时，您也许会因为某个版式精致的报道而细细品味；同样地，当您使用手机发短信时，不认为拥有一张漂亮的桌面会更赏心悦目吗？**发送每张图片的代码到3355（资费2元）**，就可以让您的手机大换装。游戏中的名角色、各个名场面的经典一刻，把所有好图一网打尽。

猫太推荐 《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》 发送520001到3355

LIKY推荐 《炸弹人》 发送520002到3355

胜负师推荐 《街头霸王》 发送520003到3355

卡伦推荐 《影之心II》 发送520004到3355

多边形推荐 《潜龙谍影》 发送520005到3355

沙罗推荐 《勇者斗恶龙V》 发送520006到3355

邪魔天使推荐 《火焰之纹章 烈火之剑》 发送520006到3355

阿修罗推荐 《超级机器人大战》 发送520007到3355

纱迦推荐 《异度传说二章 罪恶的彼岸》 发送520008到3355

热门图片 由您决定 ? 发送DC+您推荐的游戏图片名称到33557770，评出下期热门图片

以后每期都会增加新图片，让读者有更多的选择，手机每天都有新花样。

温馨提示

在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS、（GPRS可以在当地的移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和自己的手机是否支持MMS的彩信。一旦操作中发生以上的错误，客服将会回复你一条出错信息而不会扣除任何费用。在发送成功后，您将会收到一条确认自己手机型号的信息，回复正确的代码后就会收到您想要的图片。在整个过程中，只有读者收到彩图后才会收取费用。

游戏机 TV GAME ◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018 空中网

文·LALA　编：卡伦

你是我的骑士——浅谈欧洲中世纪的骑士



“He has won his spurs”（他终于出人头地了）——今天的西方人听到这句话，已经不会像他们的先祖一样激情迸发，胸口盈满了理想的鼓动，并被笼罩在神圣的气氛中。对今天的人来说，这句话代表的是漫长奋斗后的安慰奖，是一种回味和冠结。但在长达几百年的时间中，这句话却是一类人最重要的起点，代表了一个光辉的瞬间以及繁琐庄严的仪式。我们可以想象一个带着薄雾的黎明，在点着蜡烛半明半暗的大教堂里，高高的穹顶和彩绘玻璃都在摇曳的光影中起伏，世界被一种神秘和凝重包围，这个教堂中正进行一场盛大的弥撒，参加的人包括了周围所有德高望重的人物，他们要见证一位年轻人的成长。那个年轻人在自己担保人的带领下走过来，人群散开，只留当地的领主站在中间，年轻人从他手中一件件接过自己的武器和防具，每接一件，也同时接受一句祈祷和祝福的话语，然后这个年轻人被绑上了整个仪式中最关键的道具——他的马刺（pures）——从现在起他拥有了一个新的身分，我们称他为 – “骑士”。

一、定义

真正的骑士已经湮灭在历史中很久很久了，现在从这些故纸堆里翻故事未免不合时宜，但是请相信我，现在回头去看看历史上的骑士，包括和骑士们相关的文学艺术作品都是相当有趣的。更重要的是，我们虽然摆脱了骑士们生活的时代，却丝毫没有摆脱对骑士精神的向往，每个人的心底都有一个幻想中的骑士，包括云端上的游戏制作者们，也许他们并没有做过荒诞的骑士之梦，却在众多的作品中留下了古典的形骸。不管是留在表面的，还是更深层次的……

首先需要对骑士这个概念做点解释和还原，骑士一词，最早出现在查理曼的capitularies法令集，英语写作“enfeoffed knight”，意思是骑手，马背上的侠客。这里说的骑士，仅限欧洲大陆的骑士，骑士小说中的骑士，而不代表各民族的“骑兵”。骑士在现代人，尤其是女性看来，是个浪漫而光辉的职业，以至于在描述自己的爱人时，都会给他安上“我的骑士”的帽子，这实在是个误会，历史上真正的骑士们大多既不浪漫也不高贵，这个职业被众多的教条和守则束缚成一间密室，室内的人拥有钢铁般冰冷的心和毒蛇一样的残忍，他们中的大多数看起来更像被洗了脑的机器人。而我们幻想中的骑士完全不是这个样子，他们高大英俊，永远年轻，服饰鲜明，仪容整洁，骑着名贵的千里马，铠甲在阳光下闪烁。武器，最重要的武器往往是一把大有来头的名剑（说到这我忍不住插一句–为什么中国观众对剑和骑士的搭配是如此倾心呢？要知道剑这样的东西并不适合残忍的战场，优秀的战士更青睐长枪）。这样的形象也可以套用在我们热爱的游戏里，大凡游戏中主角级别的骑士都至少满足以上7条中的5项，最典型的是“《火焰之纹章》系列”招牌的小红小绿哥俩。同时说明一点，由于几乎所有的游戏都不能完全重现历史或完全遵循标准的历史设定，因此不妨把“骑士”这个定义稍微扩大，将游戏中的“勇者”（勇者也属于骑士，这是可以考证的，他的行为虽更多偏向游侠骑士，但在思想上却有强烈的制度派骑士的痕迹）以及无职业的主角都划到这个圈子里来，毕竟在精神上，以拯救世界为己任，行侠四方的角色们和骑士一脉相承。这干人等，以下统以“骑士”称呼。



二、装备

身为一个骑士，必须有足够的行头和装备，以最近一作“《火焰之纹章》系列”的《烈火之剑》中转职前的小红小绿做例子，看看游戏中的骑士们一般都是如何武装自己的。头部：没有头盔，真强……完全视弓箭如粪土（据我观察，不止“《火焰之纹章》系列”，几乎所有的游戏中，英俊的骑士们作战都是不戴头盔的，真是生命诚可贵，战斗价更高，若为形象故，两者皆可抛）；颈部：普通的布料或者裸露，强到逆天啊，既然连脆弱的脖子都可以不用保护，更硬一点的头部完全放弃也是理所当然，但我还是希望骑士们考虑一下弓箭的防御问题，即便在游戏中，也是有弓兵的；上身：皮甲，勉强合格。之所以说勉强，是因为众所周知，西欧的生产力水平在16世纪前是远远落后于我们的，在生产力落后的战场上单挑的话，一个普通的弓箭手用普通的单发小弓在足够远的距离也许不能刺穿皮甲——但这个“也许”的条件太苛刻了，现实中出现的几率小于千分之一，假设用的不是小弓，而是诸葛亮发明的十连发的强弩，5层皮甲也要被轰杀至渣，又假设这位弓兵力气很大或距离稍近或者不是单挑而是被多个弓箭手同时瞄准的话……唉，我刚才提到及格完全是自打嘴巴。手臂可说是个人风格的集中发泄场所，毫无道理可讲，只提一点，战场的骑士是没有“手套”这种东西的，手部的防御一般都是和盔甲一体的“铁手套”，否则就是光着手，戴手套只会给自己在战斗中找麻烦。而在游戏里，几乎没有不戴手套的，包括历代《最终幻想》的主角，历代《星之海洋》的主角，历代《火焰之纹章》的主配角，历代《传说》的主角，众多格斗游戏的众多角色，还有左马介和幸村这样的古代东洋骑士……这个名单如果全部开列，将会有两层楼那么高。下半身：小腿罐头般的严密保护和大腿上铠甲的匮乏形成强烈对比，保护小腿很好，尤其是后部的肌肉连接了很多神经，伤害后移动力将大打折扣，但不应就此忽略了对大腿的保护，就重要性来说，这里一点也不比小腿差甚至更重要的多，小腿受伤最多让人不良于行，而大腿上有大的动脉，如果被割破，鲜血喷薄而出，不出一分钟，即使是转过职并升到20级的人物也会不省人事地落马，如果他本来就在地上，将血溅五步！治疗？战场上想止住大动脉的奔流比防洪还难。另外，虽然很害羞，我还是要说：“要害不保护是不行的！”



从古希腊时代开始，如何更好地保护战士就是不断摸索的过程，当时由于气候，风俗和金属产量等原因，只有高级将领才有资格披挂华丽的青铜胸甲，这种胸甲能提供的有效保护比起普通士兵并没有质的飞跃，由于青铜重量的原因，胸甲是个背心的形状，脖子，手臂依然暴露在外。下半身也是青铜制的铠甲，但这东西被称为“迷你裙”也许更合适，它的长度和迷你裙没什么区别，也没有从中间分开包裹两腿，正因为如此，它才不能被铸造得太长以免影响了走动的效率和骑马的动作。普通士兵赤膊赤脚迷你裙，即使如此，他们每个人也都配备了头盔。古希腊人崇拜人体之美，这也许是装备精简的另一原因，满分游戏《漂泊的故事》应该也是崇尚人体之美的，主角这位地道的缔属教廷的骑士上半身等于半裸，下半身重装却意外的协调，难道骑士和吊带背心有天生的良好相性？作为亦敌亦友的NPC，西德尼开放的程度让人惊叹，完全在走光的边缘，这个游戏发售的时候，日本还没有建立起游戏分级审查的组织CORE，这是好事，否则凭这两位骑士就足够让封面打上15禁的符号……不论如何，古战场上完全是真刀真枪地来去，一个不慎就血肉横飞。到了中世纪，存天理灭人欲的欧洲骑士已经发展成熟，锻造技术的提高，尤其是铁合金的发明和运用让铠甲和武器都上升到了一个新的阶段，实用性大大提高，但禁欲的教条让这种本可以成为艺术品的钢铁外衣鲜有美感可言。当时骑士的铠甲将人从脖子到脚底包得严严实实，你不可能看到身体上有布制服装或皮肤的外露（也有传言当时的骑士先生们都是裸体钻进盔甲里的）。铠甲皆配有头盔，跟很多文学作品中描写的不同，头盔做得





豪华高贵乃是大忌，绝大多数都是没有装饰物的圆形，有一个活动面罩，战斗时拉下以保护面部，尤其是保护鼻梁不在战斗中折断。在这里赞一下《剑风传奇》，在画面上这算是对中世纪骑士复原得最好的作品，早期格里弗斯那一身铠甲可谓最贴近现实的。另外还有所谓的软甲，也就是在游戏中也经常出现的锁子甲，它由细小的金属环穿在一起像织毛衣一样织成，多用于躯干部分，也经常和皮甲配合使用。虽是轻便铠甲的代表，对我们来说，仍然是很重的。铠甲的颜色大多是泛白色或自然的金属色，贵族中也有将铠甲漆成金黄色的。想象一下，如果我们的游戏男主角们以回归历史的心态穿上了这样的铠甲，戴上头盔，拉下面罩，奔驰在战场上的，就是一具移动的钢铁木乃伊。两者对比来看可谓各有优点，历史上的骑士铠甲坚固威严，同时也很神秘，一些小问题的解决还有待考证；而游戏中骑士们的服装非常人性化，虽然有些华而不实，但至少上厕所方便多了。

三、武器

工欲善其事，必先利其器。骑士们的武器也是值得一提的，总体看来，正统的骑士武器就两种——剑和枪。有趣的是，这两种武器间却有如同“剑宗”与“气宗”一样的无谓争论，究竟哪样才是骑士的最爱呢？先来说说剑，这里的剑指的是单手长剑，作为一个骑士，是无论如何都会有一把属于自己的剑的，这是他的基本装备之一。剑的存在对于骑士来说，更多地意味着一种精神上的制压和荣誉，骑士的受勋仪式中，有一项内容就是被授予者低头单膝跪在授勋人面前，对方用一把长剑的剑脊轻点他的肩膀3次并说一段《圣经》上的话，这个授勋人可以是领主，女王，也可以是军队领袖或者有声望的骑士前辈。当一个孩子成为骑士的时候，剑是他得到的第一把武器，是他身分的见证，象征了力量与征服。还有个重要原因让剑神化起来——亚瑟王与石中剑的故事在整个西方社会人尽皆知，这是英格兰的骄傲，这个故事在中世纪被一讲再讲，构成了大量骑士小说的内容。石中剑Excelliber在游戏中也是重要的剑，比如“《最终幻想》系列”，但遗憾的是它并非最强。在游戏里剑可谓无处不在，勇者有剑，职业不明的主角默认武器是剑，盗贼除了匕首和陷阱，还以短剑为武器，而一名长尾巴的以球星为名的盗贼则将剑直接做为第一武器使用，肌肉发达的种族往往使用沉重的双手大剑，更有被施了元素魔法的剑，诅咒的剑，神圣的剑……剑之于骑士，更多的是一种精神上的象征而非战斗的工具，但枪就不同，历史上骑士们的战斗多半都是由枪来定胜负的，枪有两种常见的类型，一种类似矛，前面的尖端较小，另一种则是我们在图画书里看过的，堂吉诃德使用的枪，枪头很长，呈缓慢的圆锥形收缩至尖端。前一种枪才是战场的主力，大量的枪骑兵排成方阵冲击，在战场上形成的破坏力可谓无敌，如果是单挑，枪的长度优势也让它更多地被使用。骑士之间经常有枪术比赛，这种比赛可能是切磋，也可能是致命的……



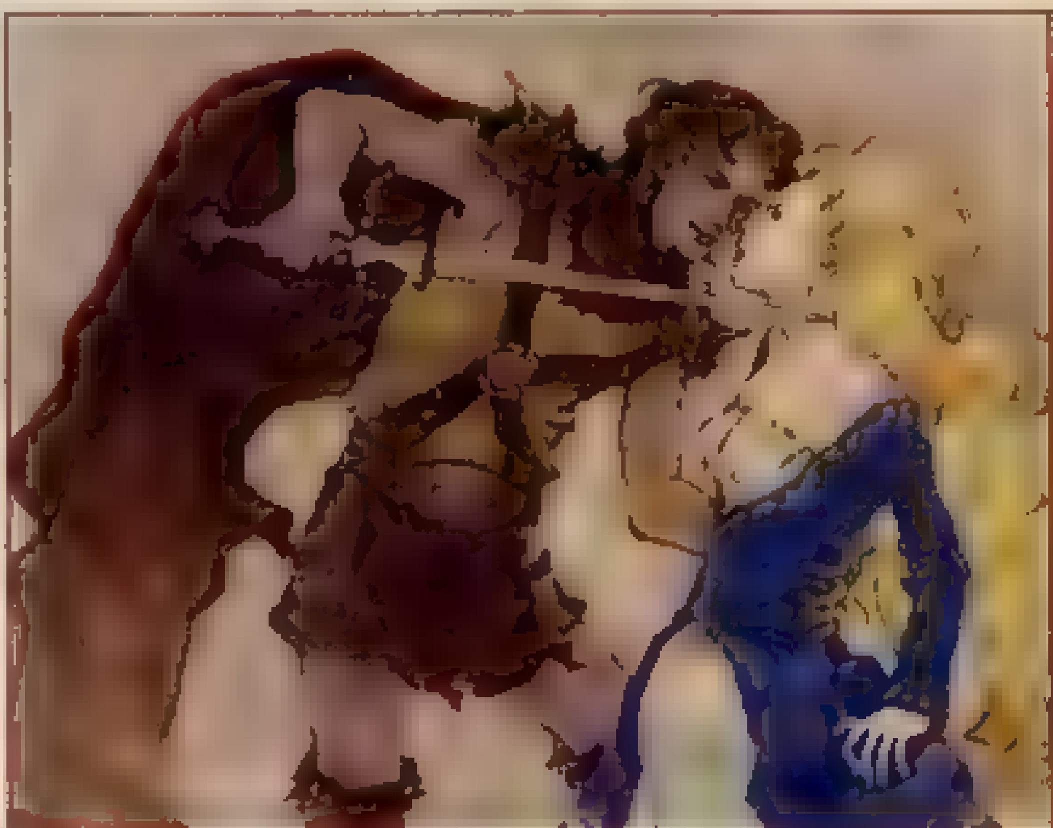
年轻的狮子会打倒老人

在花园里一对一决胜负的比赛中

他刺中了黄金护具里的眼睛

两处伤合成一处，狂死必将来临

上面的诗写于1558年之前，1559年6月22日，法国国王亨利2世在王宫花园中为庆祝妹妹结婚举行枪术比赛，他的对手是蒙哥马利伯爵，这位年轻的伯爵身材魁梧，武艺出众，被称为“狮子”，面对国王，他有心放水。但当比赛进行到第二回合时，伯爵枪尖上的护刃皮套忽然脱落，枪头穿过国王鸟笼形头盔面甲的缝隙，刺进了国王的眼睛并祸及脑部。国王为疼痛而疯狂，在宫中乱爬了9天后于7月1日去世。这是历史上关于骑士的枪中最著名的一段逸事，比较剑来说，枪的故事实在要稀少而沉默得多，但只有这一段就足够了，人类历史上最伟大的预言家诺查丹玛斯正是凭借这个枪的意外名声大震。如此可怕的意外也让教会从那时起全面禁止了枪术比赛。世界上最有名的枪是隆基努斯之枪，传说中它因刺穿过耶稣的身体而成为圣物。隆基努斯不但存在于现实和传说，也同样存在于游戏世界里，在《火焰之纹章》的故事中，它是神器之一，枪中王者；在《女神侧身像》北欧女神的世界里，它是神王奥丁的武器；在《新世纪福音战士》中，它是人类断罪的枪；即使在不太知名的游戏中，比如《混沌时代3》，它也作为隐藏的强力武器，被天使使用。不管在哪里，隆基努斯都是神圣与信仰的代表，是人和神之间的连接。不过在历史上，却没有任何一个骑士能在它成为圣物后真正驾御它。



东西方对剑和枪的创作态度也是不同的，不管在游戏还是文学中，西方似乎是拥枪派，而东方更偏爱剑。比如奇幻文学中，西方最典型的代表是“龙枪”（dragon lance），而东方的奇幻代表，比如《罗德岛战记》等等，让主角们孜孜以求的，往往是“圣剑”。游戏中的最强武器几乎没有是枪的，主角的初始装备以及最强武器一定是剑——这是日式游戏的标准配置，具体例子实在太多太多。而欧美的游戏则不一定如此，《DIABLO II》中，最稀有的武器“暴风尖塔”就是双手大镰，也算枪的一种。

四、荣耀

作为一个完美的，艺术和幻想中的骑士，还有一些东西是不能缺少的。它们是家徽，军旗，女人和信仰。家族的徽章对于骑士来说太宝贵了，是自己身分的最重要象征。早期的一段时间，骑士这个职业被贵族和有钱人垄断，当时的欧洲，要一个农民提供马，盔甲，食物，饲料等等，实在太为难他了，穷人是没资格当骑士的。所以当时的骑士们为了维护自己的等级和门槛，需要用家徽来表明自己高贵的身份。家徽有各种样式，一般来说上面都会有或者隐藏有十字架，表示对神的效忠——骑士是上帝的骑士而不只是国王的骑士，这是中世纪神权至上的现实反映。军旗对于游侠骑士来说是可有可无的东西，只有在出征的路上和战场上才会由侍童拿着随骑士前进。军旗一般是三角形，还有一种是长条的，下面分岔，像燕尾的形状，看上去很酷，实际上这是见习的象征，并不值得骄傲。游戏里的骑士们并不看重家徽，他们的家徽往往被国家所取代，而历史上也的确有不少家徽成为了王国象征的例子，比如波旁王朝的金色百合。

恩……女性贯穿了骑士所有的私生活，历史上最早的骑士曾经等于色狼，因为他们同时也是贵族，拥有诸如“初夜权”等这样不公平的特权。对于一个农民来说，自家的女儿被骑士大人看上了，那是绝对逃不掉的，如果运气好，也许能以侍女的身份被带到城堡里，运气不好就是玩弄后被抛弃。后来骑士这个称号的含金量降低了，但怎样也是比平民高的阶级，拜十字军东征所赐，骑士泛滥开来，他们玩弄女性的恶行也被带到了更广泛的地区，这个时候已经不是贵族对平民的掠夺和欺压而已了，完全是恶心的流氓行径。但在传统的骑士小说中，在我们的想象中，在游戏中，骑士哥哥在这方面是纯洁而羞涩的，他们并非不爱女人，对心爱的对象却能发乎情，止于礼，并在对方需要保护的时候挺身而出甚至献出生命。还有一种广为流传的骑士恋爱模式是暗恋，对象不外乎这么几类：朋友的妻子，上司的妻子，修女或一位比他高贵太多的小姐，她们艳如桃李，冷若冰霜。对这位骑士来说，他的暗恋将是永远没有结果的，尽管如此他也忠诚于对方，这种忠诚包括身体和心理两方面，最完美的女人就是他深爱却得不到的，这种梦幻般的单恋是他所有行动的动力和效忠的对象，她就是他的玛利亚，陶醉于纯粹的精神恋爱就是一个骑士，一个艺术化、游戏化、幻想化的骑士感情上的最高境界。游戏



中让人印象深刻的感情失败者是《皇家骑士团外传》的兰斯洛特——一位忠实于教廷的骑士，他也叫这个名字——这个名字最早与最知名的主人爱上上司的妻子而造成了悲剧。这位兰斯洛特先生初恋于一位纯洁的修女，而修女最后却选择了神，为了拯救堕天使的灵魂永远离开了他。受此打击的骑士性情大变，人格分裂，成为了恐怖而悲哀的黑骑士。在另一部作品里则是主角心头的大阴影。

将骑士的信仰放在女性之后似乎不够尊重，但在历史上，骑士所谓的“信仰”评价并不高，那是一种偏激的狂信和迷乱的热情并造成了太多悲剧。骑士的教义是——忠于君主，护卫宗教，行侠仗义。但在中世纪的欧洲，很长很长的时间里，教会把持着一切，连国王的任免都可以自行决定，骑士成了宗教家们在人间的手，封建思想和宗教狂热就是骑士全部的信仰世界。为了宗教的完美，骑士们可以做出世上一切的恶行，冷酷和残忍也是骑士的勋章，十字军东征时期这种狂热和残酷达到了顶点，在以神的名义对异教徒的诛伐中，骑士们最热衷的事就是攀比彼此杀了多少异教徒。在他们看来，这是在拯救异教徒，如果他们不改变信仰，信奉至高无上的“正教”，死后就要下地狱，这些多管闲事的“行侠仗义者”常常因为不肯让他所恨的异教徒死后入地狱，硬要他们改奉“正教”，以至一剑杀了几百个人头。“对于敌人残忍，也是骑士们必备的道德。”圆桌骑士中的最伟大者兰斯洛特（Lancelot）在父亲特利斯坦（Tristram）墓前接受骑士封号时，曾经也接受了这样的誓词：“骑士呀，要对你的敌人残忍，对你的朋友和善，对弱者谦逊，并且时时要记着去扶助公道，去惩罚那些欺侮寡妇孤儿以及穷苦女子的人们；并且时时要尽你的全力去爱穷苦的人和神圣的教会。”可惜这种冠冕堂皇的话在现实面前扭曲得不成样子，只能从骑士小说中寻觅一点当初的荣光。在游戏《皇家骑士团2》中，对宗教冲突掩盖下的政治目的有栩栩如生、入木三分的描写，同时借古讽今，让人叹服。

五、文学



骑士这个职业，正史上的形象并不够光辉，也缺乏伟大的战绩来昭示他们的传奇，但他们却永远不缺乏崇拜者。一大功劳要归于写了近400年的骑士小说。骑士文学，最早的名字叫“romance”，这个词原本不是指骑士文学，而是一种语言的名字，指欧洲大陆上的各种蛮族（也就是现代西方人的祖先）的语言，加上荒腔走板的不规则拉丁语融合在一起，形成了所谓的“罗曼”文字，而骑士小说这种属于市井的文学，都是由这种文字写成的，使用此命名。实际上骑士文学可作为中世纪文学的综合产物，从12到16世纪滔滔不绝，题材的来源多是上古神话和民间传说，这些文字，后来成为古典派文学的源泉。我们现在很难找到原汁原味的中世纪骑士小说了，反倒是一部反骑士小说的小说大为出名，也许你已经想到了，那就是《堂·吉珂德》，这部书宣告了荒诞腐朽的骑士文学的终结，中世纪的大废纸堆终于停止了机能。当然一切都不是绝对的，骑士文学中也有很多精品和具有现实意义的好文章，比如卡尔维诺所著《不存在的骑士》，对中世纪骑士的头脑简单，残忍和对宗教的狂热进行了辛辣讽刺和深入批判。骑士文学既然写了400年，那它有什么题材呢？归结起来，它写了三种故事：

1. 关于亚瑟王和他的圆桌骑士们
2. 关于查理曼大帝和他的贵族们
3. 关于西班牙半岛

我没能从资料上查到这三种故事在整个骑士文学中各占多少权重，但400年的创作就以这三个题材为中心，实在是很枯燥而匮乏，相信现代人也同样感觉不可思议，人的创造力应该是很巨大的，中世纪的骑士文学却如此苍白乏味。但当时的人同样看得津津有味并陶醉其中，那么来看看内容上，骑士文学写了些什么吧。

首先是骑士，这是书的主角，而骑士文学的目的，就是描述骑士的浪漫冒险生涯。主角在成为骑士之前，必须先经历种种磨难，他要行侠仗义，维护宗教，比如杀掉多少个异教徒，拯救了多少异教徒，名满江湖后，终于获得了“骑士”的头衔。当然，在这个过程中，他不可避免地恋爱了，他的恋爱不是花前月下，而是通过屠龙杀怪获得的。在这一系列的冒险中，虽然有一根模糊的主线，但大部分的时间，作者都将它忘记了，只是在罗列一次次的冒险，冒险的地点今天看来已经丝毫不稀奇，漆黑的地下洞穴，诡异荒凉的墓群，不见天日的老林甚至魔鬼的城堡等等。有时候，他也会遇上堕落的骑士，既所谓的black knight，而这位黑骑士的能力也是很惊人的。但面对这一切，我们的主角都不会有丝毫怯懦，他两眼直勾勾地瞪着对方，毫不犹豫地就冲上去与对方搏斗，因为他知道他是永远不会失败的，即使失败也是暂时的，最后的胜利必然属于他！



说实话，当初看到这些，我很有些汗颜，因为我发现自己坚持的“人的创造力巨大”这个观点在动摇，骑士文学的内容实在太眼熟了，然而，事情还没完。

我继续往下看，哦，这骑士主人公还有魔法的头盔，或者是戒指，或者是剑，他凭这些装备能维持永恒的胜利。他每天的工作就是这么来来去去地管闲事，跑江湖，杀人，末了就回去跟他期待或期待他的美人结婚。这整个一三流RPG的剧本……优越感荡然无存，尽管不想承认，我还是很羞愧地发现，大多数的游戏剧本并不比以上“最早期的罗曼小说千篇一律的结构”高明甚至有些还不如。翻到下一章，骑士小说的反派们登场了，熟悉的面孔让我有重逢老朋友的感动，巨人，恶魔，巫师，神怪……他们和手拿魔法剑身穿魔法铠的骑士们大战三百回合，最后扔下一句：“我会回来的！”惨败。因为骑士是正义的，是主角，是善，所以必须胜利，而反派是邪恶的，是恶，必须灭亡！在我以为这些来自老祖宗的折磨已经到头了的时候，却发现了更惊人的东西——主角取得了骑士头衔，抱得美人归后，有些小说到此就和读者说再见，而另外一些则以骑士的身分继续他之前的冒险，甚至会回到以前去过的地方，而那里现在出现了一个堪称BOSS的大怪等着他收拾呢。

该死，我突然想起多年前看过的一篇文章，作者已渺不可考，文中分析对比了以《DQ》和《FF》为代表的两大RPG的区别，《DQ》是“勇者派”，而《FF》是“反勇者派”，两派差别中，有一条就是——勇者派的主人公一开始是勇者，反勇者派的主人公最后成为了勇者。现在，把这句话前后颠倒一下，其所描写的，简直是一名中世纪骑士完整的一生啊……

后记

该如何形容呢？在我终于看完了厚厚一大本骑士小说合集并归纳出这些东西之后的心情，最简单的说法就是——茫然。真的是不知道用何种语言来形容，打个比方好像一个考古学家花十年功夫挖掘并考证出的一项惊人发现在瞬间被证明是赝品并没有任何价值……这个比方过分了我知道，但在那之后的整整三天我都恍恍惚惚的，把书摆到PS2旁边，PS2还厚一些，但这书里最浅薄最千篇一律让人味如嚼蜡的部分也浓缩了PS2（包括PS2的前辈们）上大部分游戏可能包含的内容——想到这里我就感叹自己迟生了几百年……当然不是为了杀“异教徒”而是为了赶在时代的前面创造伟大的游戏剧本。统计结果如下：每一个RPG都是一本新世纪的骑士小说，而每一本中世纪骑士小说中提供的段子却被10个RPG反复使用。



曾经以为骑士是传说，是艺术，是女性消费品，是浅薄而虚幻的存在，通过深入研究后，现在我知道了，骑士是历史，是生活，是真实的存在，是第九艺术的启明星！虽然历史上真实的骑士们是那样让人不堪，骑士小说看多了影响睡眠，但为了深爱的游戏，为了第九艺术的繁荣，我要更进一步研究骑士和伟大的骑士文学！并且从今天起，我对一位男士最崇高的赞美将是——“你是我的骑士。”

荒野大镖客 Rockstar Games Rockstar San Diego ACT
Multi 2004年4月27日

文．DS

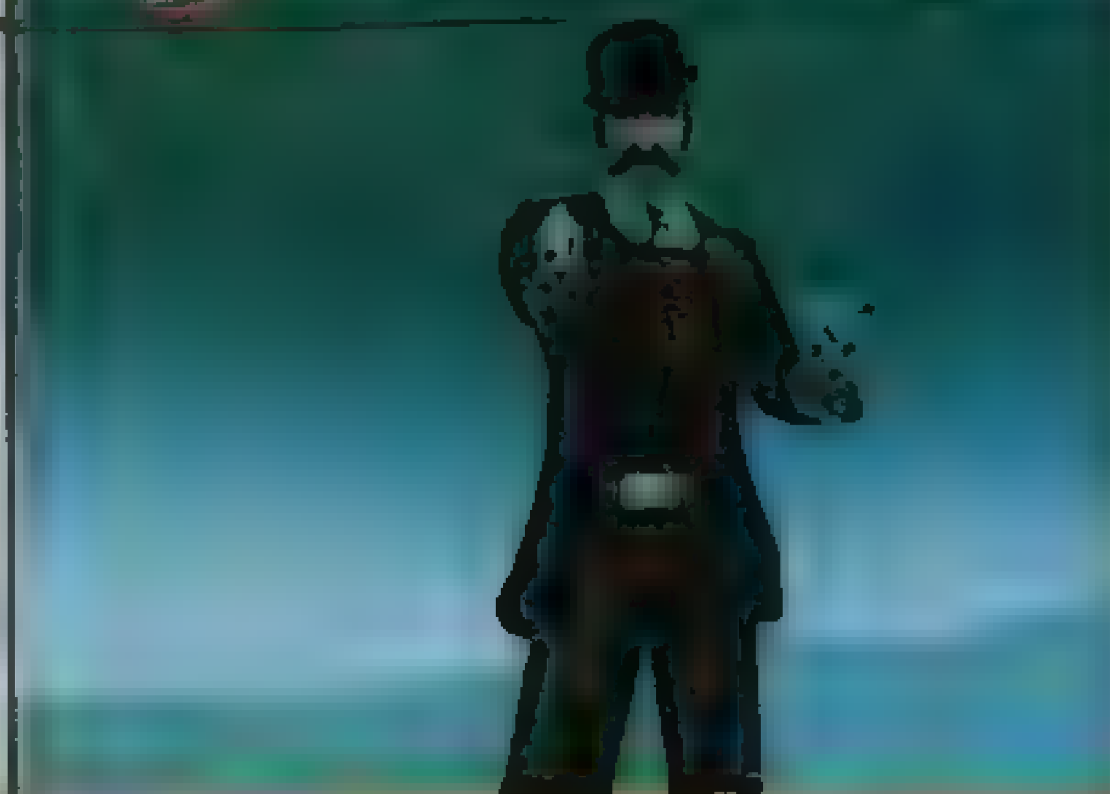
在那遥远的美国西部、在那个久远的年代，有着多少尘封的往事与回忆。枪与火的纷繁交错、人与人的恩怨情仇，一切都被融入那时间的洪流中。每一个时代都会有只属于自己的传奇。而每一个传奇的背后都有着只属于自己的故事。而我们今天要讲的就是一个很久很久以前发生在美国西部的传奇故事，它的名字叫做“Red Dead Revolver”。

RED·DEAD REVOLVER 荒野大镖客

主要人物



内特·哈洛的儿子。小时候目睹全家惨遭杀害，决心寻找仇人为父母报仇。枪法精准，被人称之为赏金猎人。



彬彬有礼的绅士，Red在Pig Josh的手中将其救出。后受Red的影响，追随着他行动。使用双枪，虽然Reload时间很长，但是Dead Eye的威力惊人。此外还掌握一手开锁的技能。



Annie Stoakes 一个大农场的女主人，由于资金周转的问题，地方官要用她的农场作抵押，并派出手下烧毁了她的农场。Red把他的赏金赠给Annie重建农场，Annie感激Red的帮助，决心协助Red。擅长Rifle的远距离射击。



印第安人，Red的好朋友。为救被Diego将军囚禁的Red而失去了生命。他的强项是弓箭。



忠心耿耿的士兵，为了向地方官格里芬报告Diego将军意图谋反的事情费尽千辛万苦，结果却被与Diego将军狼狈为奸的格里芬抓了起来。与ANNIE一样擅长远距离的Rifle攻击。

其余人物

文中简称格里芬地方官。Red的父亲内特·哈洛12年前寻找贝尔山金矿的伙伴，结果他将内特出卖给了Diego将军。后来凭借自身的手腕，坐到了布林斯顿地方官的位置。是导演Red的一家灭门惨案的罪魁祸首。

当初与格里芬合作的一个部队将军，性格粗鲁，甚至可以称之为粗暴。视人命如草芥。

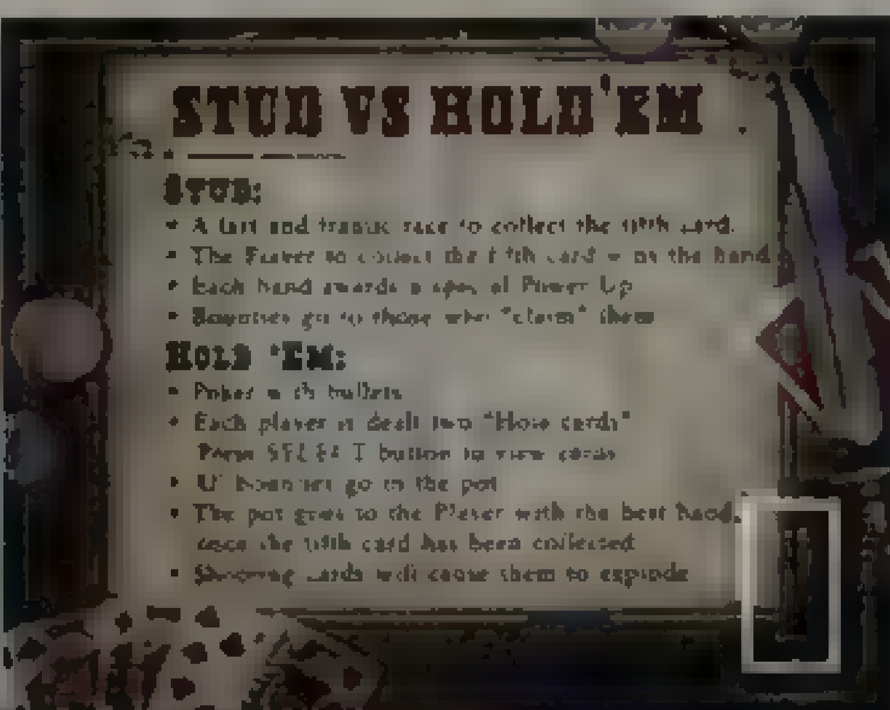
Diego将军的手下，12年前被派遣去杀害Red一家的凶手。

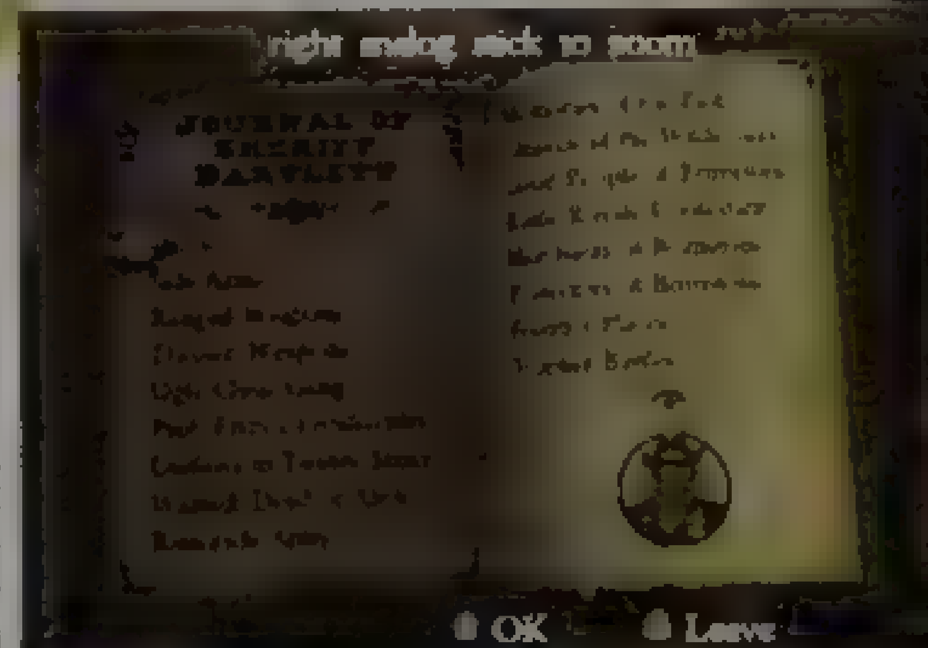
Main Menu

Story：故事模式。故事进行中利用切换主要场景时的“Check Point”系统来作自动记录。

Show Down：竞速模式。选择竞争对手后，再选择竞速场景。然后在场景中快速打倒敌人，并取得敌人掉落的纸牌，以此获得奖金。谁在越短的时间内完成规定的奖金额度，谁就是胜利者。在故事模式中可以购买解除该模式中各要素的道具，例如人物与场景等。

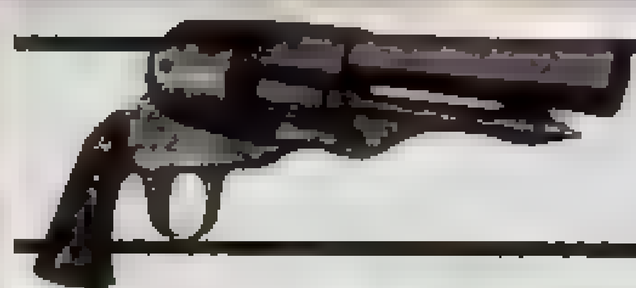






▲沙里夫警长的“传世之书”。

Journal：传说模式。在该模式中可以查找游戏中一切的资料，除了主角和同伴外，还有各种武器与敌人的资料，甚至还有玩家在游戏中的各项数据统计。可谓之“传世之书”啊。（笑）



Red's movement



基本操作

L3	（左摇杆）：人物移动	R3	（右摇杆）：移动准星／控制视角
L2	切换武器	R2	射击（一对一决斗）／发动"Dead Eye"（Red）或其他人物的特殊枪械攻击
L1	举起武器	R1	射击、投掷其他辅助武器（武器状态）／踢腿攻击（空手状态）／锁定准星（一对一决斗）
△	枪械上膛　取消选项	○	枪托攻击、挥刀攻击（武器状态）／拳击（空手状态）
□	人物对话／特殊选项	X	跳跃、攀爬／确认选项、跳过剧情

特殊操作

Dead Eye：这是一个极具魅力的射击系统，熟悉该系统会大大有利于玩家完成游戏中的各种挑战。而Dead Eye是平时战斗时利用气槽发动的。在Red的血槽下面有4格气槽，通过攻击敌人可以令其增长。在按住L1举枪时，按一下R2即可发动Dead Eye。利用R3可以同时锁定同1个敌人的身体的多个部位或多个不同的敌人，锁定完成后按R1射击。锁定的红色目标数量是根据武器的最大填充弹量而定的，比如Jack的双枪可以同时锁定12个红色目标。该模式的最低消费量为一格气槽，当气槽消耗完时，Dead Eye就会失效，所以各位玩家不要光顾着瞄准而忘记了开枪噢。还需要切记的一点是，被锁定的敌人如果脱离了角色的视线范围的话，那么Dead Eye是会自动失效的。

Duel：一对一拔枪决生死，美国西部牛仔盛传于世的一种古老的决斗方式，在本作中被忠实再现。首先需要把R3拉下（持续将近一秒），然后迅速将R3推上，这样就是一个完整的拔枪动作。绝对不能忽视这个动作过程的严谨性，如果操作稍有失误的话，Red将无法拔出自己的手枪，那么等待着他的就只有死亡。拔枪之后就是锁定准星，使用R3移动准星（移动范围最好在敌人的重要部位附近，比如心脏、头部、持枪手臂的肩关节、裆部等），当准星变红缩小时立即按R1锁定。成功后就会在敌人身上留下一个红色的准星目标，根据枪械的填充弹量决定锁定目标的数量。当锁定准星完成后，最后一步就是按R1射击了。想要打倒眼前的敌人吗？熟练掌握一对一决斗时的射击系统是必不可少的一环。

翻滚：在按住L1持枪时，以L3决定方向，再点击X就可以作出快速翻滚的动作。在与人数众多的敌人战斗时可以用于脱离围攻范围，也可用于回避敌人的子弹射击，有一定用途。

利用障碍物：首先按L1进入手持武器的状态，然后紧贴墙壁按[ ]就可以利用障碍物进行瞄准和射击。此状态下，L3的移动范围为该障碍物的长度范围，要想自由移动必须再按一次[ ]解除该模式。在接近障碍物边沿的地方移动R3可以控制准星的移动，确认目标后按R1射击。移动到障碍物最边沿的地方时，角色还可以作出探头向外看的姿势，此时的瞄准范围也会相应扩大。在有些硬拼也无法通过的场景中，灵活运用这一种操作模式是非常重要的。

Story

Chapter 1



在某日的一个黄昏，一个中年人手提行李略带疲惫地走向一座牧场小屋，但当他的儿子和妻子出来迎接他时，他满布皱纹的脸显露出了解脱般的愉快。"孩子，我找到了金矿，我们的问题终于解决了。"中年人说。而我们的主人公，年青的Red对父亲的那支新枪很感兴趣，父亲告诉他说这种枪只有两把，另外一把在他的搭档格里芬手中，他们分别都在枪上作了记号。之后父亲把他的旧手枪给了Red去河畔练习，游戏就此展开。一路往下走，然后右转一直走到河畔的练习场，这里按□可以开始练习，方便刚接触游戏的玩家熟悉本作的射击系统。根据屏幕上的指示依次完成练习，玩家也可以按△跳过练习。

正当Red练得正在兴头的时候，不幸悄然降临了，一群强盗袭击了他的家。沿原路返回解决掉3个敌人后，往家的位置走。Red看到父亲正与强盗们展开激战，玩家们当然不能袖手旁观了。屋子的左边与右边，还有通往河畔练习场的路口，解决完一共六名强盗后，最后两名增援的敌人也出现了。正当Red把最后一个强盗干掉以后，突然听到一声枪响。Red回头一看，父亲已倒在了血泊之中。"爸爸！起来，爸！爸爸！起来啊，爸爸！"Red不停地大喊。此时一个穿着绿色军服的人大摇大摆地走了出来对Red说："小家伙，我看你爸已经断气了，他实在太懦弱了，哈哈哈哈。"

Red的心中此时此刻充满了仇恨，突然间他看到了旁边的火堆中有一把手枪，他不顾一切地抓起灼热的手枪朝绿衣服的匪首开了一枪。这充满着杀父之恨的一枪将敌人的整条手臂都打断了，



而Red则滚到了河畔的草丛中避开了敌人们的搜索。Red用左手紧紧地抓着自己被枪把烫得通红的右手，但此时手上的痛远远比不上Red心中的痛。

Chapter 2



数年后，Red路过一个小村庄时，一个小商贩叫住了他，在这里可以买到小刀和一些用于获得Show Down中的各要素与Journal中某些页码上的内容的道具。突然间两个流氓凑了上来，不用说太多了，用手上的枪来解决吧。解决了他们之后，山崖上出现了狙击手。在这里也可以进入如何利用掩护物进行射击的练习模式，同样是□进入练习，△跳过。该场景一共有5名敌人，山崖上的2名狙击手其实威胁不大，如果为了保险的话就先解决了他们吧，建议按L2把武器切换为相对射击距离较远的Rifle。地面的3块岩石后分别躲藏着3名敌人，预先定好准星的位置，然后利用他们射击后的一瞬间解决他们。解决掉敌人会掉落不同的子弹，比如手枪或火枪等。解决了场景的全部敌人后，会出现Dead Eye的练习模式，玩家可自





行选择练习与否。练习模式结束后，Bloody Tom的三人众出现了，叫嚣着要把Red剁成肉酱。这3位老兄是练习刚学会的Dead Eye的好靶子，因为他们的行动模式非常单一，经常会呈一直线地冲向Red。如此良机怎可错过。相信各位玩家在之前清理场景上的敌人时已将气槽蓄到一定程度，这个时候正好派上用场。解决掉先冲上来的2位后，再料理最后冲出来的1个怕死鬼。在小村庄右手边的一所房子处有一个血瓶。小商贩告知Red，如果他把这些流氓的尸体带到Widow's Patch的沙里夫·奥格雷迪那里，就可以获得一大笔的赏金。于是Red借了小商贩的手推车，抬着3位仁兄的尸体向着Widow's Patch走去。



Chapter 3

Red将尸体运到了Widow's Patch，并向沙里夫·奥格雷迪询问能获得多少赏金。但是Red好像并不走运，因为流氓的破坏，这个小镇已经荒无人烟，俨然已无法为其提供什么奖赏了。谈话间，3个小流氓走了出来，并且残害了一只可爱的小狗。面对如此暴行，Red肯定要替天行道了！



在干掉了3个小流氓与1名小BOSS之后，狙击手又出现在四周的房子上。站在场景中间的大木桶后，就可以利用障碍物将狙击手一一击破。此时由于双方相隔的距离较短，所以不一定要将武器切换到Rifle。击倒三名狙击手之后，又冲出一批新的敌人。优先解决掉场景入口左手边房顶上的狙击手。接下来游戏进入到一对一的练习模式，建议玩家先通过此模式熟悉一下一对一决斗的操作。练习模式结束后，又一名小BOSS出现了。他会从场景中不同房间的门中走出来攻击Red，建议站在空旷一些的地方先准备好，然后等其一出现就使用Dead Eye一顿猛打。

解决其后，本关的BOSS "Ugly" Chris终于出现了。他会将沙里夫村长抓起来扛在肩上，作为人质来迫使Red无法向其作出攻击。如果误射了沙里夫村长，他也是会扣体力的。但是这依然无法难倒我们的Red，只见Red将子弹射向"Ugly" Chris的腹部、腿部位置和持枪的关节位置，那里是沙里夫村长的身体所掩盖不到的。再加上村长的拼命挣扎，"Ugly" Chris也力不从心了。趁着村长挣脱其缠绕的时候，就是给予BOSS最大伤害的时机，把握时机使用Dead Eye吧。经过一番胆大心细的战斗后，Red终于击毙了"Ugly" Chris，并救了沙里夫村长。但是村长由于刚才的战斗受了伤，这个小镇里又没有医生。村长的女儿恳求Red带她的父亲去布林斯顿，因为离这最近的医生就在那里。而村长也向Red保证说到了布林斯顿，沙里夫·巴特列警长会给Red一笔非常可观的赏金。（在金钱加美女的二段攻击下，再强的英雄也难过此关啊……）于是Red扶着村长踏上了前往布林斯顿的路途。





▲本关血瓶的位置。



Chapter 4

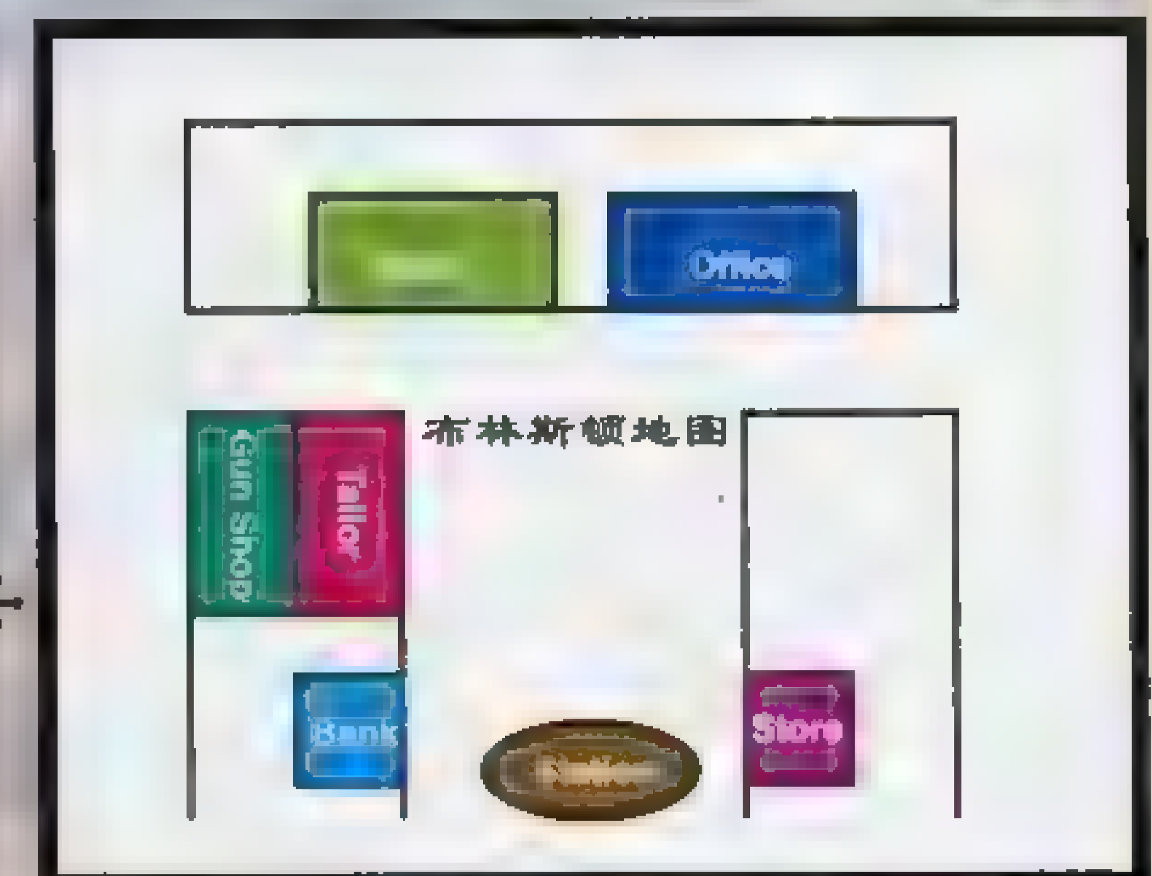
首先跑到车厢的最前端和1个压低帽沿的人对话，然后直接跑回初始地点，原来刚才那个人竟然就是强盗的一员。Red朝着强盗的心脏射出了决定性的一颗子弹，潇洒地转身走出车厢。在车厢顶前进的途中会碰到1个手持燃烧瓶的强盗，切记不要被他的燃烧弹碰到了，如果不幸被碰到的话，Red的全身会着火。在这种状态下如果接触其他敌人，那么他们也是会被火焰烧着的。如果觉得实在不好对付的话，那么之前收拾敌人所蓄好的气槽就可以派上用场了。最后1节车厢里还有一位手持飞刀的小BOSS，他的行动方式丰富了一些，利用好之前蓄下的气槽，把握使用Dead Eye的时机一举击毙他吧。



突然间传来一位妇人的尖叫："火车出什么事了，怎么速度越来越快啊，肯定是驾驶员出事了。"Red在此时必须刻不容缓地按原路返回。跳上车厢顶后，由于列车进入了一个类似于老式轨道桥一样的场景。沿路会有不少障碍物阻拦Red的前进，当玩家看到红色边框的障碍物来到时，就连跳2次越过它。碰到木条障碍物时，必须按下L3（即下压L3），Red会半蹲着前进，这样就可以躲过木条障碍物。还有一种只占车厢宽度一半的红色边框障碍物，可以绕过其继续前进。沿路上肯定少不了强盗们的骚扰，至于打还是不打，就悉随尊便吧。一直前进来到驾驶员处，干掉一名威胁驾驶员的小BOSS。驾驶员说列车就要脱离轨道了，他正在努力将其扳回正轨。距离布林斯顿还有3分钟的路程，在这3分钟里Red必须保证驾驶员的生命安全。强盗的马队会分批骚扰，玩家需要打醒精神，注意要灵活切换武器。到达布里米斯顿后，沙里夫·巴特列警长（以下简称沙警长）来迎接他们，并告诉Red稍微来他的办公室找他。



Chapter 5



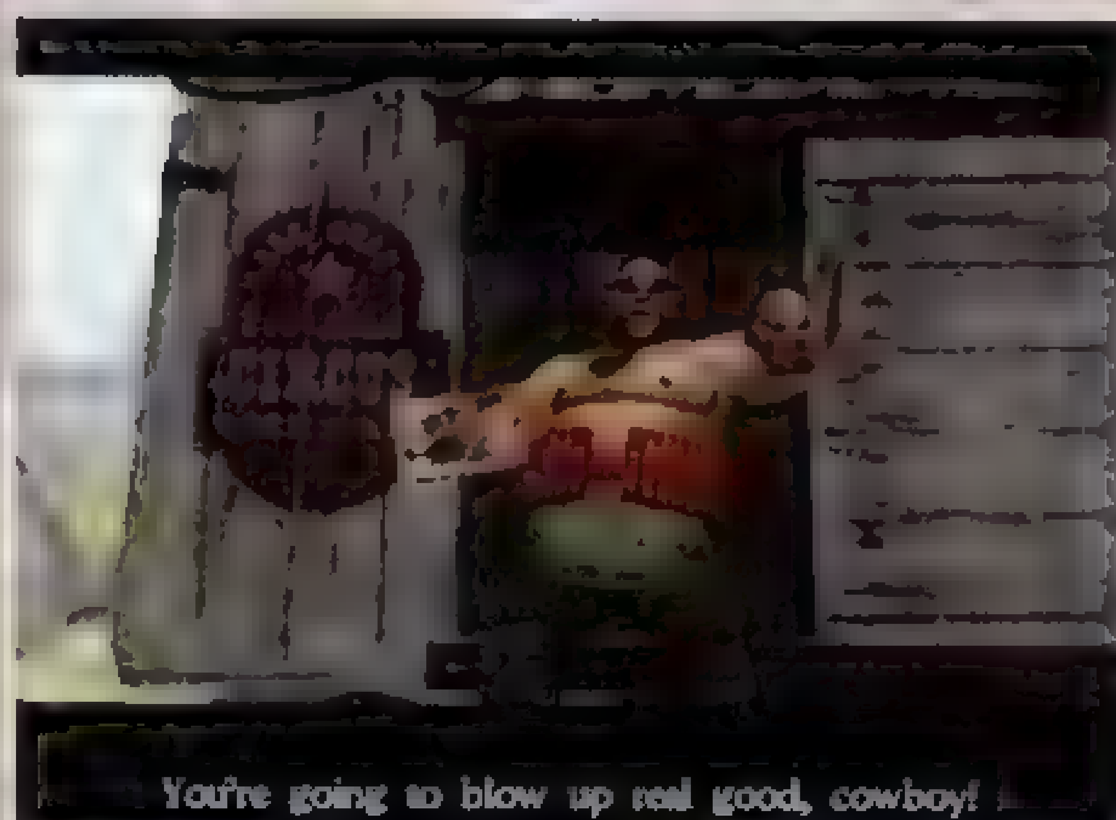
布林斯顿这个城镇是日后对游戏发展非常重要的一个地点，在这里的Bank、General Store、Tailor可以买到竞速模式和传记模式要素的开启道具。另外在Gun Shop中可以买到新武器和为旧武器升级，本作中每一把武器都有其耐久度，使用久了就会有损耗，影响到精确度和伤害力。在每一章开始前的Weapon Selection中按□可以选择修理。此外镇上还有一间Salon，里面可买到令Dead Eye升级的酒。而隔壁就是沙警长的办公室。交谈中，沙警长要Red帮忙解决几个在他地盘上捣乱的匪徒，如果打倒他们的话，他会支付给Red一些赏金。第一个匪徒的名字是Pig Josh，他性格很怪异，且非常擅长使用炸药。



Chapter 6

当Red来到一个废墟时，看到一个人被锁在悬挂在空中的铁笼里。一开始Red并不予理会那位老兄的求救，就在此时Pig Josh的手下出现了，一些移动速度很快的矮人和身型肥大，异常耐打的胖子。第1波的攻击并没有什么特别需要注意的地方，清版即可。然后瞄准铁笼的开关处（会闪光）开枪，可以解救那位老兄。他为了感谢Red，决定暂时与其并肩作战。就在此时，Pig Josh手下的第2波攻击开始了。仍旧是以矮人和胖子为主的部队，不过小心不要让敌人抢占了制高点上的一挺重机枪。清版之后，BOSS Pig Josh终于出现了。他的造型实在有趣，头的两旁还插着两根炸





药。(为什么瞄着炸药打，不可以炸了他的头呢……) 不过他的实力却一点都不搞笑，与庞大的躯体所不符的是他的移动速度非常快，与其赛跑肯定是死路一条。而他的攻击方式为先看清Red的所在，然后一直冲到Red的跟前使用炸药。被炸中的话，体力削减的程度是非常可观的。

对付此BOSS的具体打法为利用2辆马车绕圈，使得他把握不到Red的位置。绕到其背后的位置连续对其射击，将其射晕后再予以追击的话，伤害是特别大的。根据与BOSS的距离来灵活使用武器，建议使用填充弹量更大的武器。切记BOSS在被Red追击一次后，是会自动锁定Red当前的位置的，所以我们就需要围着一些障碍物来绕圈，使其失去目标。(马车的面积比较大，正好适合) 然后重复几次以上步骤，Pig Josh终于倒在了Red的枪口之下。最后，那位老兄说与贝瑞博士和他的马戏团有一笔老账要算，就此与Red话别。





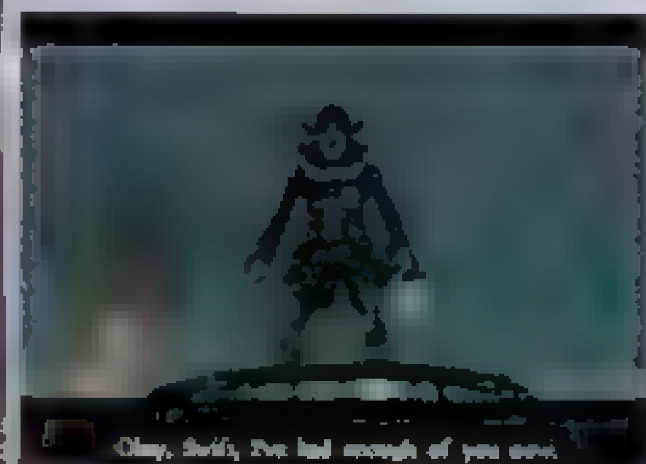
Chapter 7



原来被Red所救的那位双枪老兄，名叫Jack，这一关是使用他来完成挑战。回到小镇上后，看到一位年青的姑娘被绑在场景中央的大木桶下。正当Jack要英雄救美之际，本关的BOSS巴里博士出现了。这名BOSS自身的能力并不强，攻击方式只有射击和近身时喷射绿色液体攻击。而他的隐身移动也是有规律的，一般连续隐身两下后，就会肯定出现。但是他的马戏团成员们则十分烦人，基本上是由矮人组成，移动速度飞快。不过矮人的体力也很低，一般两枪就可以了结。巴里博士在体力被削减到一定程度时会喝下手中的绿色液体来补充体力，同时会召唤出不同的小卒。这关的重点是打小兵与照顾BOSS兼备，如果玩家光顾着打BOSS的话，小兵的乱枪也是不好受的，所以要随时控制住小兵的数量。



这一关在操作上并没有什么特别需要注意的地方，场景很空旷，可以实施游击战术。把握时机使用Jack的Dead Eye吧，你会感觉到这一招非常爽。此外值得一提的是，如果体力不够的话，BOSS第3次所召唤出来的小兵中，处于地面上的那一个被打死后有很高的几率掉下血瓶。集中火力将之轰杀吧！解决了巴里博士后，获救的美女告诉Jack在布林斯顿有一个神枪手大赛，胜者可以获得5000美金的奖金。



镜头转到赶回布林斯顿的Red，玩家可以先去补充一些武器和道具，然后再去沙里夫警长的办公室引发下一关的剧情。这次的目标人物是一个女人，如果你把她当成是一个女人去看待就大错特错了。



Chapter 8



本关是一个山路的场景，既然是山路的话，就肯定有高低落差。如果不慎失足从高处落下的话，是会扣一定量的体力的。一路前进来到第一个先决地点，注意利用这块岩石作为掩护，利用障碍物射击操作，定能轻松通过。这里出现了新的敌人——弓手，这类敌人射箭的速度比较快。紧跟着跳上2个台阶后，立即举起你的Rifle往左方跑，在第二个先决地点解决对面上崖上岩石后面的两个狙击手。这里的速度一定要快，要不狙击手准确的枪法再加上狭窄的山道，无法作出回避的Red很容易受伤。继续跳上台阶，利用岩石的掩护干掉数名敌人。立即前进到第三个先决地点，这里由两名狙击手和一名扔岩石的敌人把守。利用掩护物的优势，可以轻而易举地通过。最后是第四个先决地点了，利用这棵树的掩护，把这里的守卫都干掉吧。这关重点教会了我们该如何利用身边的环境条件，化不利为有利。跳过破桥时记得要按×，要不Red是不会作出攀住桥边的动作的。上去后就是一对二的决斗，两位强盗大人实在稀松平常啊，应该可以轻松应付。一直往前走来到尽头时，第二关的小商贩出现了。可以买到增加体力上限的道具，并且他会指明一条近路给Red。一路前进要注意对面山崖上的狙击手。







排除艰难险阻终于来到了BOSS贝茜的藏身之处。几个小兵的骚扰不足为道，贝茜的鞭子攻击破绽非常之大，尽量引诱其近身使出这招，然后如何解决她就任君处置了。

回到布林斯顿后，来到沙里夫警长的办公室。他请求Red去解决最后一个人，Mr Black (以下简称为Black)。

Chapter 9



一个僻静的小镇，Red独自一人面对Black与他的手下。这一关必须步步为营，横冲直撞只会令Red死得很难看。不过幸好敌人是分批出现的，所以还不至于一次应付不过来。扫除了全部的敌人后，来到小镇的终点对阵Black的2个手下与一名BOSS，是一对三的决斗。难度依然不高，且Red输掉决斗也只是被扣一半的体力。击败他们后，来到Black的主场：墓地。这个BOSS竟然自己背着一个棺材，相对来说速度也较低。但是其无论是近身的挥动棺材攻击，还是机关枪扫射都威力巨大，特别是机关枪扫射，如果近身的话就是一击必杀。

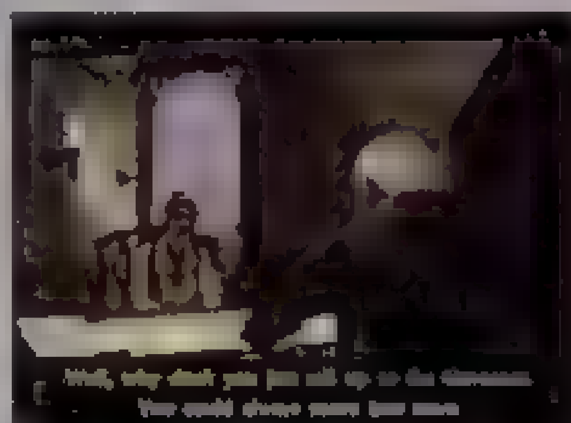




听起来似乎很恐怖的样子，但其实打起来完全可以举重若轻。注意到场景中的那棵树了吗，Black 的子弹是无法打穿这棵树的，好好利用他吧。另外BOSS的机关枪子弹如果打到小兵的话，也同样会使他们的体力减少。趁B ack扫射完重新背上棺材时，对其给予痛击。结果他终于自掘坟墓。



Chapter 10



回到布林斯顿后，先去沙里夫警长的办公室拿兑现赏金的支票，然后去Bank 取款，看见一位年青的姑娘与行长在争吵。由于姑娘无法在限期内递交5000美金，地方官要拿她的大农场作抵押。交涉无效后，由姑娘的嘴里说出……（省略N字）Red的赏金也因为银行运转的问题无法即时提取，他向行长"强硬"地打听到那位姑娘的住所后，随即离去。

Chapter 11



看完Sam留给自己的信，然后立即上前收拾2个骑马的毛贼，解决掉他们后，就用枪把蓝色房子的玻璃打碎，然后跑到牛棚中把门栓一一打烂，以解救农场的牛群。小心牛棚中还有2个强盗站在两边的夹层上。完成解救牛群的任务后，赶快跑到河畔的小木屋后，并以此为掩护物。不必和河对岸的敌人硬拼，可以放他们过来——歼灭，这是1种比较保险的打法。如果对自己的枪法有自信的话，也可以打得积极主动点。



▲瞄准牛栏的门栓。

最后就是2个骑牛的强盗，其中一人会用绳索攻击，被套住后猛搓左摇杆可以挣脱绳圈。另外还要注意躲避受惊吓的牛群，切记不要让它们撞到Annie，这比让敌人打一枪还不值。



全部清版后，Red出现了，询问了Annie关于金矿的事情，Annie告诉Red叫他去布林斯顿里的Salon打听。Red把自己的5000美金赏金的支票递给了Annie，自己挥挥手就离去了。这一笔钱足够让Annie重建自己的农场，可见我们的英雄还是有血有肉的。

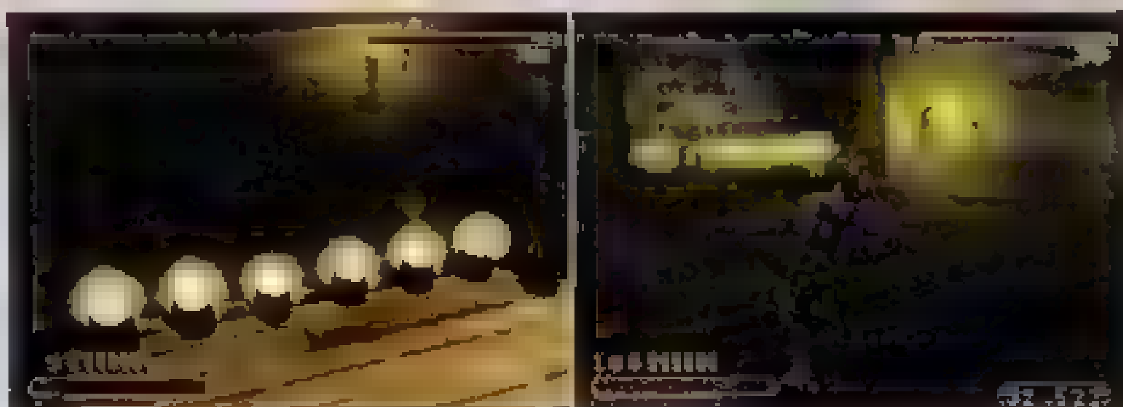


Chapter 12



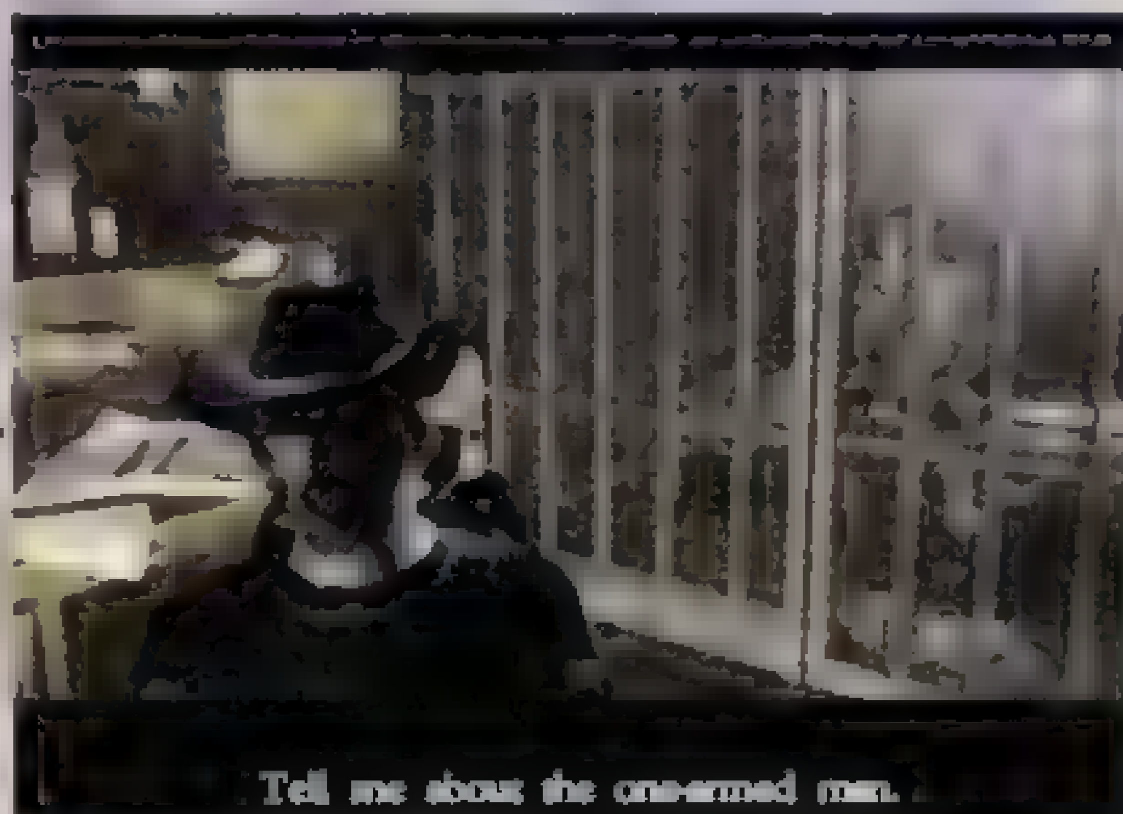
Red来到了布林斯顿的Salon，一班人在讨论一个独臂男人的事情。但他们并不想告诉Red任何东西，正当Red想武力逼供的时候，BOSS Sam出现了。场面一片混乱，为了保护在场的女士不受伤害，Red承担了一次"护花使者"的神圣任务。解决了在场的所有敌人后，老板娘帮Red打开了Salon的另一扇门。在那里恭候着Red的，是Sam与他的手下。首先一对一解决掉1个强盗，然后经过一番艰苦的战斗后，终于只剩下Sam一人了。（注意楼层和舞台上的枪手）

Sam一开始只会从楼层上扔木桶下来，趁他扔的时候可以快速将其木桶打爆。重复几次削减了Sam的一半左右体力，他就会从楼层上跳下来。（有时候也会一开始就直接跳下来）这时的Sam拥有两种攻击方式，蓄力冲撞与近身投技，注意与其保持距离就OK了。利用场景中的桌子使Sam的撞击失效，并且产生晕眩，抓住机会对其一顿暴打。当Sam的体力剩下大概十分之一的时候，正面攻击就无法生效了。这个时候必须靠在舞台或墙壁旁边，然后引诱Sam撞墙致晕。趁其头晕的时候，那么就施以迎头痛击。



▲引诱 Sam 撞向障碍物。

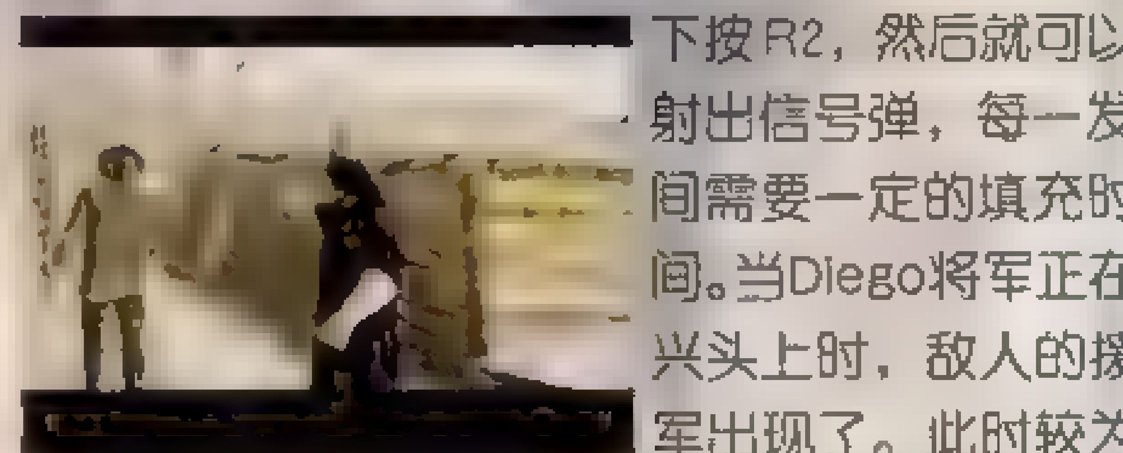
解决了Sam之后，沙里夫警长突然出现并拘捕了Red。在办公室的监狱里，Red向沙里夫警长询问那个独臂男人的事情。当沙里夫知道了Red就是当年逃脱灭门惨案的那个少年后，他回忆起了12年前的一件往事。



Chapter 13



Diego将军指挥他的部队进攻，清理完桥底的敌兵后。系统会指示玩家使用Rifle去指挥己方炮群攻击对方的炮群。具体使用方法为举枪状态下按R2，然后就可以射出信号弹，每一发间需要一定的填充时间。当Diego将军正在兴头上时，敌人的援军出现了。此时较为保险的打法是退回下面的桥洞，利用障碍物将所有的援军消灭。此时炮群的轰击也已结束，Diego将军指示2个小兵去炸桥。而玩家的任务就是在小兵安装炸药的时候保护其不被敌人打死。这里的走动要尽量积极点，如果任何一人牺牲的话，游戏也会结束。



随着炸桥的一声巨响，Diego将军的军队捉到了一名奸细。但这名奸细却说自己只是一名商人并哀求Diego将军不要杀他，他承诺将把他与搭档一起找到的金矿分一半给Diego将军。而他的搭档的名字竟然就是，内特·哈洛。细心的玩家看到这里或许已经发现在第一

章中年青的Red与父亲对话时，父亲曾提到过他与一名搭档合作找到了金矿，而这名搭档的名字是格里芬。Diego将军狞笑着说："那么我把你的搭档杀了，我和你不就成了搭档了？"相信这就是第1章Red一家被袭击，父母遇害的根本原因吧。

故事回到沙里夫警长的办公室，Red了解到Diego将军每周都要驾驶马车穿越领地，把黄金送到地方官处。而这一辆马车听说还不好对付。



Chapter 14


▲蓝色为BOSS的内圈路线，红色为外圈路线。

苍茫的西部大地，透着那么一丝悲凉。本关中小兵的数目并不太多，如果怕BOSS马车出现后，会被小兵骚扰而无法专心对付BOSS的话，就绕1圈先把所有小兵清理了吧。占领了高地后，马车出现。它的特点就是后座的那1部机关炮，但是炮的转动角度是有限的，只要把握好这一点从侧面攻击它，相信这会是非常容易对付的1BOSS。之前清理小兵蓄下的气槽现在有用武之地了，好好地招待它吧。马车首先是绕外围行驶的，所以占领高地是一件非常重要的事情。

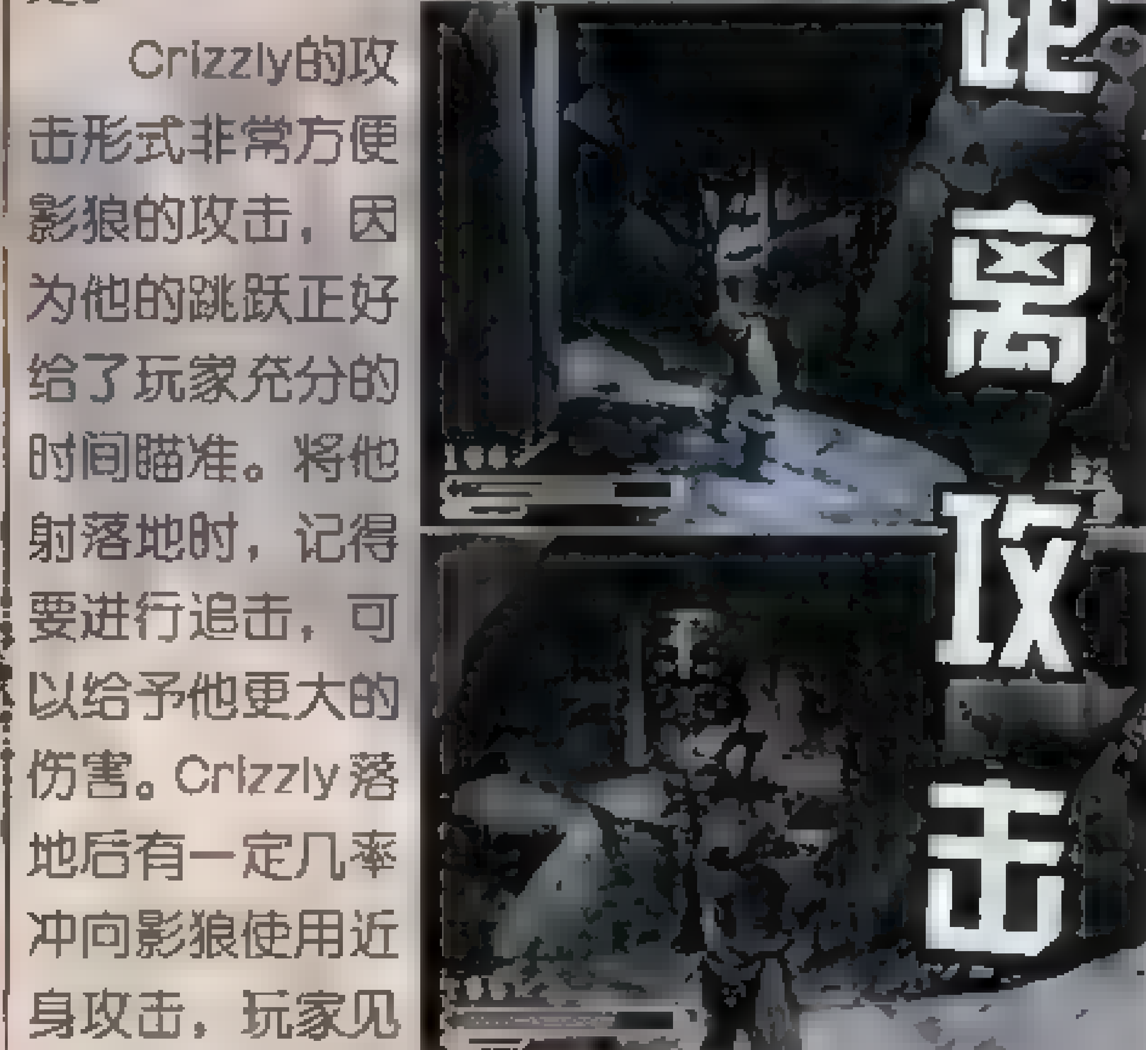
击毁马车之后，Red遭到暗算，结果被Diego将军抓到金矿去了。而这一切都被一个印第安人看在了眼里。



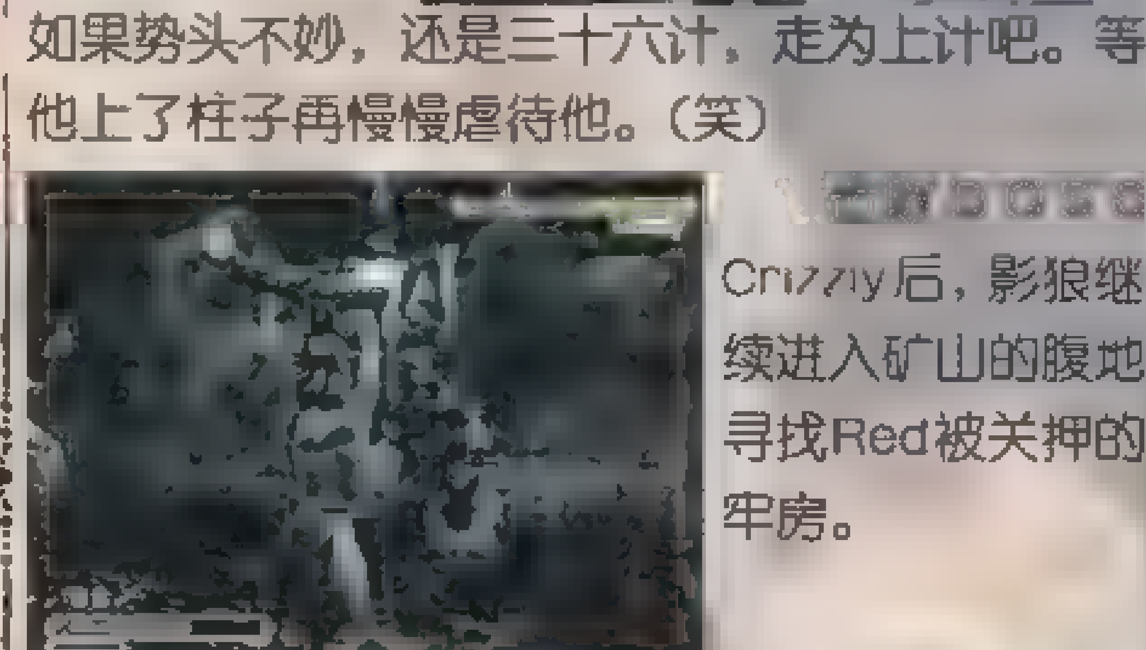
Chapter 15


▲在红色口处可以拿到Faith，图中的蓝色连接点处必须要走蓝色路线，而不能直接往上走黄色路线。

原来他的名字叫做影狼。在禀报了长老以后，影狼踏上了前往营救Red的道路。一路上有许多小兵阻拦影狼的行动，突破数人的防守后来到了一个营地。回身跳上营地靠着山壁的石头即可找到前进的洞口，跳上去后继续前进。一路上真是跋山涉水啊（笑），具体路线请参考文中图片。终于来到了BOSS Crizzly处。



Crizzly的攻击形式非常方便影狼的攻击，因为他的跳跃正好给了玩家充分的时间瞄准。将他射落地时，记得要进行追击，可以给予他更大的伤害。Crizzly落地后有一定几率冲向影狼使用近身攻击，玩家见如果势头不妙，还是三十六计，走为上计吧。等他上了柱子再慢慢虐待他。（笑）



击败BOSS Crizzly后，影狼继续进入矿山的腹地寻找Red被关押的牢房。

Chapter 16

影狼终于找到了Red，从互相的称呼和对话来看，他们显然早已认识。除了Red之外，还解救了一位士兵。3人决定分头行动，士兵回布林斯顿；影狼从另外一条路到Diego将军的堡垒与Red汇合；而Red则上演一出"西部版MGS脱出任务"。

首个场景的三岔路口的左路通道中有一个小房间，里面有打开右路通道大门的钥匙，一定要先行取得。其实这里可以先等2名敌人通过后，径直冲去左路拿钥匙，然后一直冲去大门开锁，丝毫不用顾及敌人的感受。因为他们追不上你。

来到第2个场景，如图1所示，我们必须先去地图左边的牢房。途中有一名打瞌睡的士兵，按下L3后，Red会缓步潜行，这样就不会惊动该敌人。来到牢房附近后，利用仅有的一格气槽发动Dead Eye击毙两名守卫，切记要取得胖子尸体上的钥匙，然后就可以打开牢房。在其中取得另一把钥匙。现在的目标是图2所示的Supply Room，再其中再取得第四把钥匙，这就是用于打开图1牢房中漂亮姑娘的牢门的钥匙。重新回到图1的牢房，打开牢门取得最后的一把钥匙，还可从漂亮姑娘处购得增加体力上限的香吻一个。



使用最后一把钥匙在图3所示的Lounge处打开值勤兵的房间，沿途有不少敌人阻拦，由于子弹有限，建议还是走为上计。进入值勤兵的房间后，展开一对三的决斗模式，就算是输了也不会即死。顺利解决了3名值勤兵后，取回Red的全部武器。



Chapter 17

脱出的最后1战，2名士兵长又怎么会是取回全部武器的Red的手脚呢？再加之场景宽敞，利于回避。各位玩家就充分发挥自己的技术使Red能够逃出生天。

击败敌人后，Red利用敌人的尸体增加矿物运输车的重量，然后加速撞开大门，顺利脱出！（西部版MGS圆满结束）

Chapter 18



布法罗士兵搭上了去布林斯顿的顺风车，在马车向布林斯顿行驶的途中会有许多敌人骑兵来骚扰，注意保护马车和自身的安全。两者毁其一，游戏都将会结束。布法罗士兵的特殊动作为举枪动作时按X，可以立即趴倒躲避敌人的子弹。车夫会不断地提示你敌人骑兵所出现的方向，仔细聆听会对你完成这关的有很大的帮助。



值得一提的是布法罗士兵的R2特殊枪械攻击威力惊人，2次即可全灭敌人1队共4个骑兵。（可惜的就是他的气槽少了点，只有3格）

Chapter 19



本关堪称最为考验玩家射术的一关，马车行使的地段是一条狭长的峡谷，而峡谷的山崖两旁满布弓兵。而且时不时还会有敌人跳到马车上来近距离挑战玩家，打死该敌人会掉血瓶。在本关中，瞄准得快速，精确才是生存之道。各位玩家尽情地发挥吧。



到达布林斯顿后，布法罗士兵立即向地方官汇报了Diego将军意图谋反的事情。但是出乎意料的是，地方官却把布法罗士兵给抓起来了。

Chapter 20

Red与影狼2人来到Diego将军的堡垒前，突然被一阵密如急雨的机枪扫射给逼到墙角。2人商量之后，决定由影狼来引开对方的火力，由Red去寻找出路。



关卡开始后，Red应该立即把左手边2楼的敌人干掉，越快越好。然后立即通过楼下的木箱跳上2楼，这样就可以避开机枪的扫射。2楼的守兵会掉下血瓶，所以玩家不必过于担心体力的损耗情况。



快速冲入一楼解决了3个敌人后，沿墙角利用障碍物射击解决掉另外2个士兵。沿路一直前进，注意合理使用障碍物的掩护。



▲注意利用场景中的炸药桶。

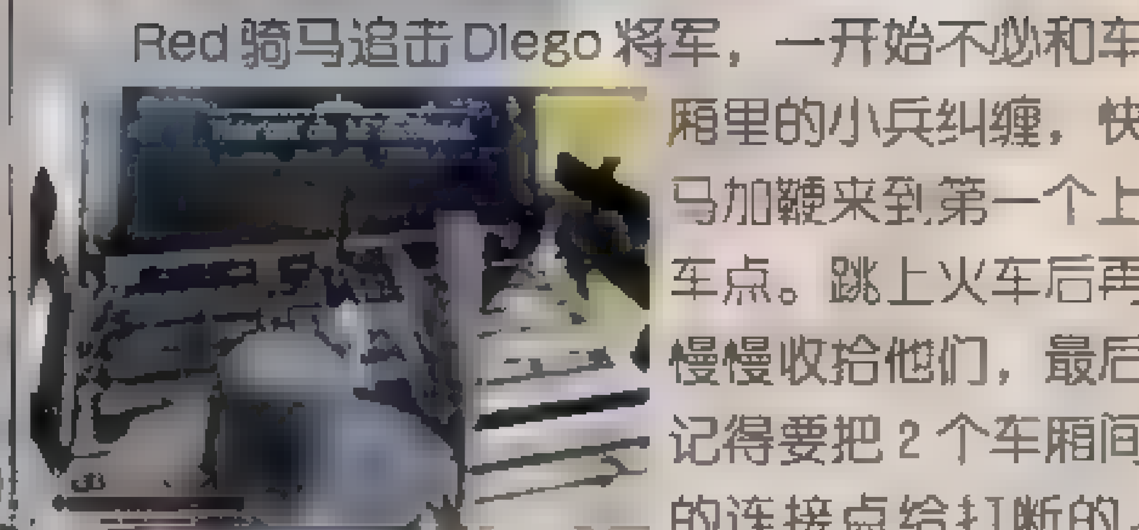
主爆挡路的炸药桶，顺便炸死一些敌人。接下来的这一条长廊中所出现的敌人可以说是本作同类型空间中数量最多的，且各类型敌人都有，所以一定要注意多利用障碍物的掩护。

打到出口的时候，要留心突然会有一个胖子冲出来。然后建议玩家先去把2楼的所有敌人清理干净，然后才冲出一楼解决一定的敌人，来到地图的右上角。之后，Red全家的灭门凶手Daren终于出现了，他抓住了影狼。Daren的弱点在于他左手的榴弹炮。引诱其发射，并利用硬直时间配合Dead Eye，能够收到非常好的效果。一般的绕后打法也能够成立，毕竟这个场景的障碍物分配得恰如其分。击毙了Daren后，影狼最终还是死去了。Red痛失一位好战友，最后Red把影狼的刀插在Daren的身上，让人们知道影狼是位铁骨铮铮的汉子！

但这名BOSS只是个小角色，Diego将军已经迅速潜逃了，Red立即踏上追赶Diego将军的路程。

Chapter 21

Red骑马追击Diego将军，一开始不必和车厢里的小兵纠缠，快马加鞭来到第一个上车点。



▲用枪射击红色的把手。

跳上火车后再慢慢收拾他们，最后记得要把2个车厢间的连接点给打断的。再次跃上马背，前面的车厢上有一挺机关炮，要迂回接近。越过机关炮后的一堆小兵可以不予理会，直接上前用枪射击车厢拉门的开关，然后跳上最后一节车厢。把连接点打断后，有一位老人家会来接应Red。立即跳回马上（这关切记□是上马、下马）来到他的车上，使用车上的一挺机枪。



然后各位玩家就可以对着火车头一顿猛扫，不过要小心的是其他小兵的阻挠。将火车头破坏后，Diego将军的移动堡垒终于停了下来。



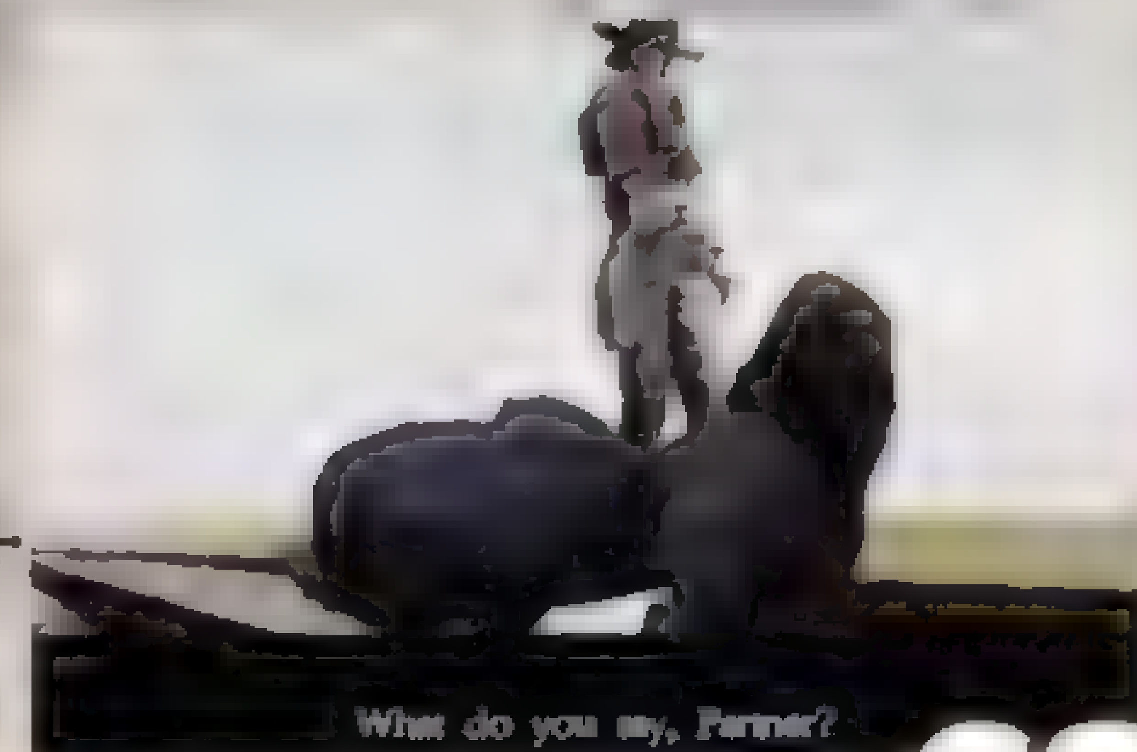
Chapter 22

与Diego将军的战斗正式展开了，首先干掉从车厢内冲出来妄图控制机枪的小兵。



然后利用机枪射爆场景内靠近火车的2块岩石，因为Red的移动快，且大炮有死角，这些障碍物的掩护反而成为了多余。最后一节车厢还会时不时地蹦个小兵下来，所以与其给敌人障碍物掩护，还不如大家都不要。将Diego将军的体力削减至一半以下时，他就会冲下火车和Red拼命了。不过这真是以卵击石，Red正等着这一刻呢！

击倒Diego将军后，他乞求Red不要杀他，并许诺给Red许多许多的黄金，美酒、女人和好武器。但是Red根本不吃这一套，手起枪落了结了这个魔头的一生。



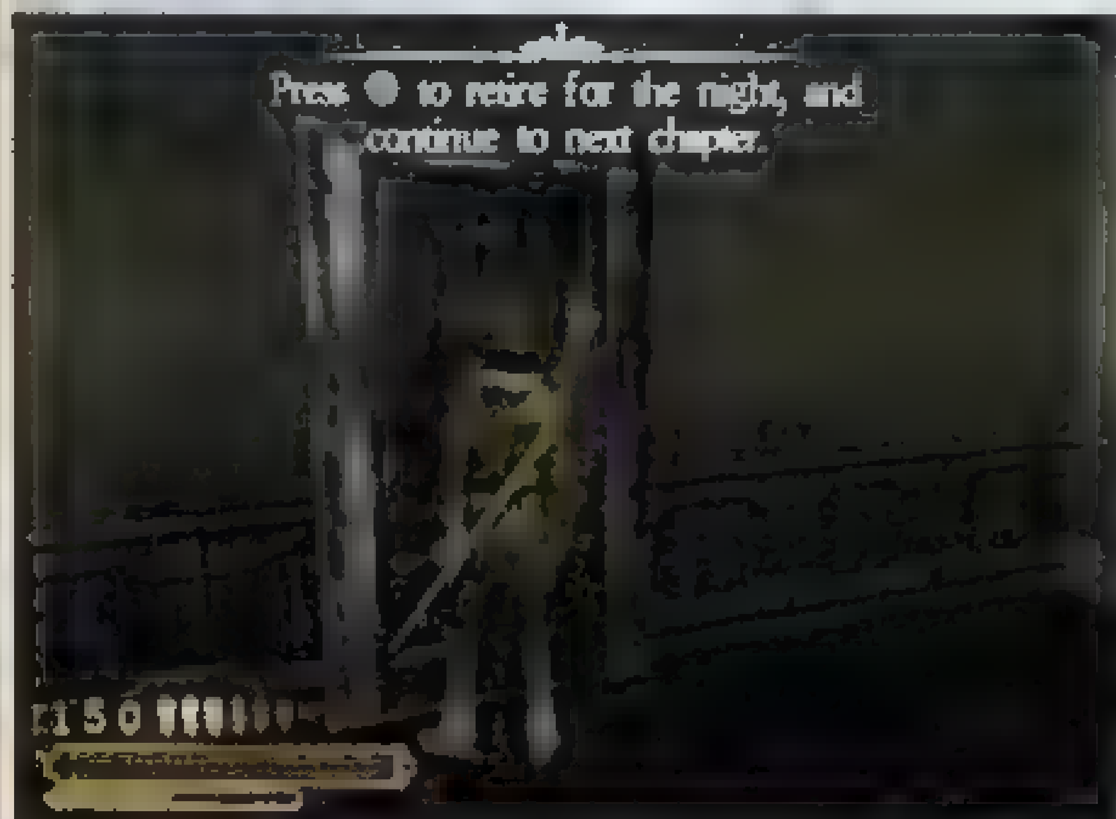
Chapter 23

回到布林斯顿，Red立即去补充了一些装备。

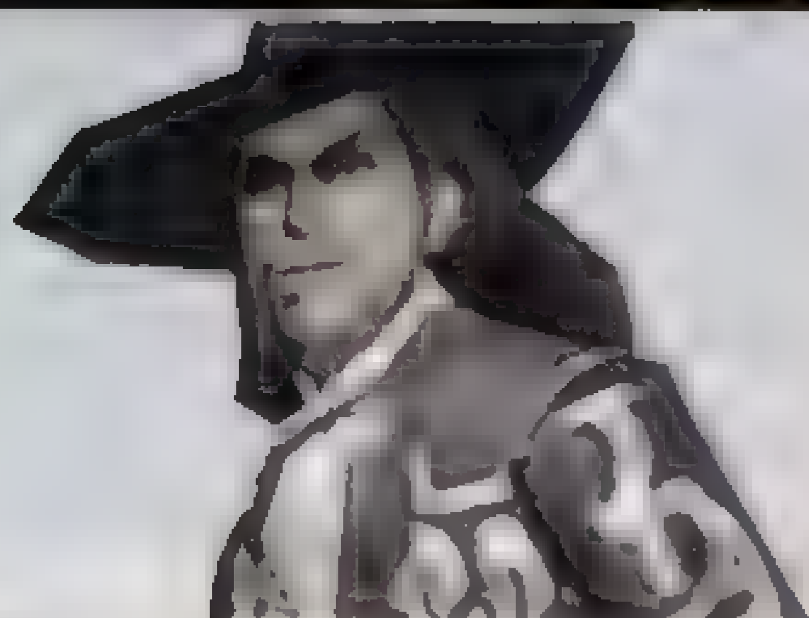


在之前的关卡中尚未获得的评价奖励，都可以在布林斯顿的店铺内买到。去沙里夫警长的办公室与其交谈，并选择接受参加The Battle Royale，布林斯顿一年一度的一对一决斗大赛。前2位对手纳瓦罗和库加都只是泛泛之辈，解决掉他们后，今天的比赛结束了。参赛选手们都被安排到Salon内休息。在Salon内可以向柜台内的酒保买到一些道具，当然最重要的就是那

瓶强化Dead Eye的酒。如果能够得到的话，对明天的那一场比赛会很有帮助。来到自己的房间，Red决定好好地睡一觉，明天的比赛将会是一场非常刺激的对决。



Chapter 24



本来这只是一场半决赛，但是沙里夫警长突然被格里芬地方官的手下给“带”进屋了。格里芬地方官擅自更改规则，取消了Jack和Annie的参赛资格，本届The Battle Royale的胜利者将从Red和Mr Kelley之中产生。而Kelley先生是连续三届的冠军，整个地区最顶尖的神枪手。格里芬地方官的心思真是“司马昭之心，路人皆知”。

拔枪、瞄准、发射，一旦玩家在任何一个环节犯了哪怕一个错误，Kelley先生就会将Red击毙。这一关的一对一决斗难度是整个游戏中最高的。建议玩家优先瞄准Kelley先生的重要部位，比如离初始光标距离较近的裆部和腹部。如果对自己的枪法有自信的话，那么可以尝试直接瞄准Kelley先生持枪手臂的肩关节或他的头部。

Good luck, everybody.

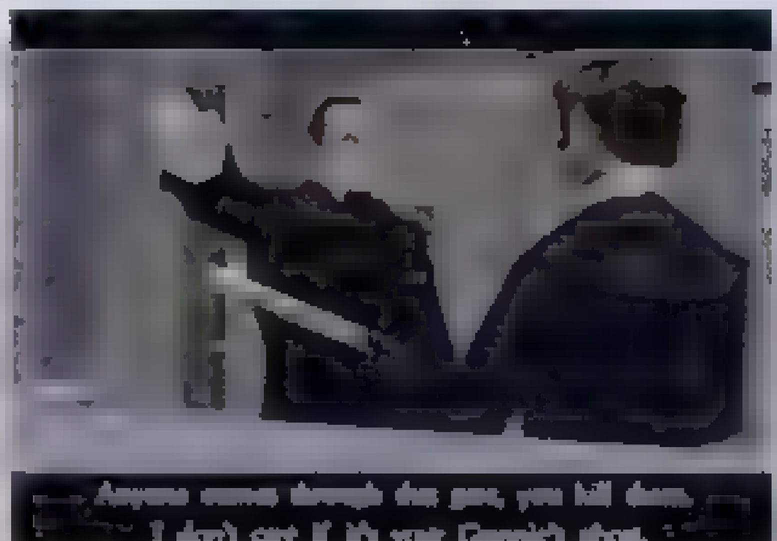
击倒Kelley先生后，格里芬地方官的阴谋终于未能得逞，当他拔出自己的手枪时，Red回忆起当年父亲讲述他那把枪的片段，终于肯定了一切的罪魁祸首原来就是格里芬地方官。他出卖了Red的父亲内特·哈洛，使Red的一家惨遭灭门。就在此时，原来Kelley先生还没有死。与他的最后一战也将展开，Red和Kalley先生都只有一半的体力，此时由于村民们受了惊吓，不断地在Kelley先生的周围乱跑，使得Red的瞄准变得十分困难。而且Kelley也会主动攻击村民，当村民被杀死一定数量时，游戏也会Game Over。所以不能采取游击战术，Kelley先生惟一可以利用的弱点就是他的脚，连续射击后会造成他的移动速度下降，并且由于疼痛会蹲在地上一、两秒。利用这个最佳的时机，配合Dead Eye将其击毙吧！



击毙Kelley先生之后，Red从沙里夫警长的口中得知格里芬地方官已逃回自己的大屋。他决心前去追击，Jack和Annie决定帮助Red手刃仇人。

Chapter 25

3人来到了格里芬地方官的大屋，Red决定自己从正面突进，Jack和Annie则分别负责两边。解决掉2楼阳台的小BOSS之后，另一个小BOSS又出现了（他的身上会掉下血瓶）。全部清版后，Annie建议从右边的门进入大屋。击溃了敌人的层层防御后，却发现右边的大门也无法打开。于是3人决定到2楼碰碰运气，这里要小心不要冲得太快，跟在Annie后面即可。因为她来到2楼门口时就会使用1次特殊枪械攻击，Red如果冲得太靠前的话，也会被误伤的。2楼的大门仍然无法打开，这次不能再让女士冒险了。充满绅士精神的Jack自告奋勇去打开一楼大门的锁，开锁需要2分30秒的时间，在这段时间内由Annie和Red负责掩护他。这一部分是本游戏的普通战斗场景中最难的，敌人会像潮水般地涌上来，而Annie的枪法又不太准，Red需要辛苦一点了。无论是大屋的正面还是两侧都会出现敌人，而且有一种敌人还会发射威力巨大的散弹，一定要优先解决，别只顾着打小BOSS。1分30秒以后是敌人最疯狂的进攻阶段，Red一定要保持高度的警惕。撑到最后时刻，Annie也会从2楼冲下来帮忙，压力会顿时减轻许多。祝各位玩家好运！





相信当Red一行冲入大屋的时候，无论是Red本人还是玩家都会有一种如释重负的感觉。

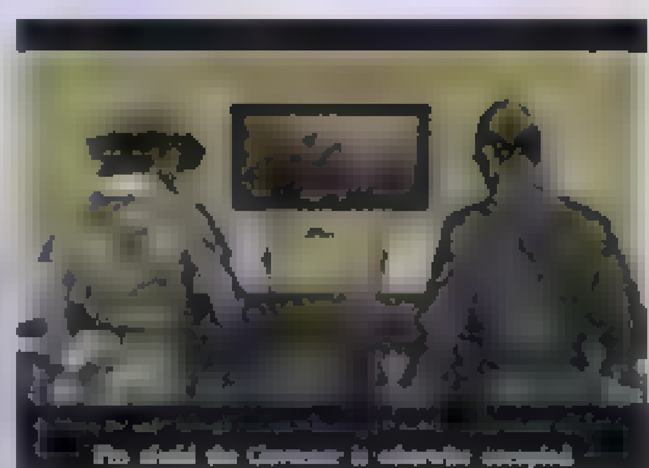
Chapter 26



冲入大屋后的战斗没有什么太多的难点，几乎就是Diego将军堡垒一章的屋内版。合理利用障碍物的掩护是这一章关键中的关键，敌人掉落的血瓶数量也还是蛮可观的。只要步步为营、小心应付的话，难度不大。左面的楼梯是必须通过的，一路突破到2楼的一个房间，系统提示墙壁似乎有些不妥。走到房间的左上角就可以发现一条密道，而就在此时，敌人也追上来了。Jack决定留下来应付敌人，掩护Red通过密道继续寻找地方官格里芬。



在密道中解决2个敌人后，来到一个小房间，清理干净后Annie出现了。与她一起配合作战，来到2楼的一间房间救出布法罗士兵。（自动发生剧情）Annie决定留下来搜寻Jack，而Red与布法罗士兵则继续去寻找地方官格里芬。

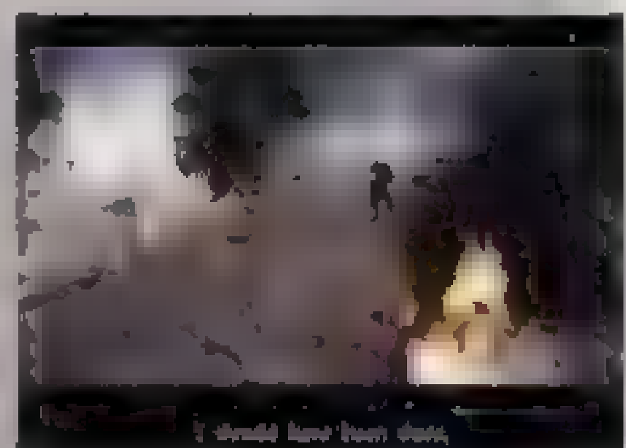


2人继续前进来到地方官的办公室，但坐在座位上却不是格里芬本人。但不管三七二十一，只要阻拦Red去找格里芬的人，就通通给我下地狱去吧。一对一决斗结束后，Red一行朝着屋顶前进。

Chapter 27

（最终章）

果然格里芬地方官就在屋顶。首先解决几个小兵，特别注意会跑上高处扔炸药的那个敌人，要优先解决他。清理干净后，布法罗士兵本来想跑去打开铁门，但是狡猾的格里芬地方官却在门背后放了一捆炸药。被炸药炸塌了的铁门无情地压在了布法罗士兵的身上，就在此时，布法罗士兵说：“帮助我的最好方式就是在那男人的脑门上开一枪。”这是一种战友之间、男人之间心照不宣的心情。



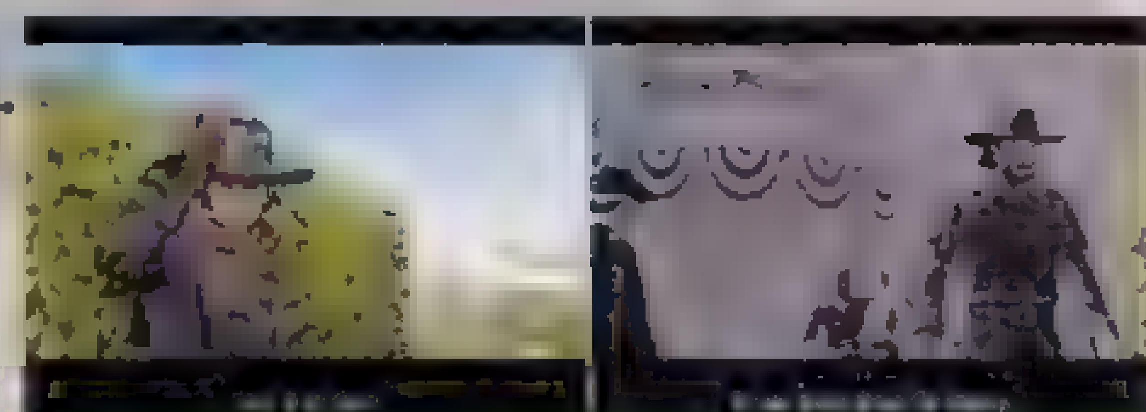
高台的初始地点可以控制敌人的援兵出现地点。格里芬地方官最强的攻击是近身攻击，所以必须与其保持一定距离。将他的体力削减至一半以下后，The last duel is coming!

与之前的Kelley先生相比，格里芬地方官简直连一只蚂蚁都不如，踩死他不费吹灰之力。经历了许许多多后的Red，终于射出了这结束恩怨的一枪。所有的一切都随着这颗子弹射入格里芬的心脏，It's over.

沙里夫警长赶来通知大家说，军队就要来到了。然后他向Red递上5000美金作为赏金，Red并没有第一时间去拿钱袋，而是取下格里芬地方官手上的Scorpion，将自己手上的Revolver递给了身边的同伴。然后淡淡地说：

“Give it to them.”

“It was never about the money.”



《荒野大镖客》这一款游戏充满着美国西部年代的风土人情，讲述了一个曲折动人的故事。Red是一个极富个人魅力的角色，虽然他的话并不多，但是从他将自己的赏金送给Annie重建农场，与影猴的兄弟青莱，以及游戏最后的那一句话，不难看出我们的英雄Red是一个怎么样的人。

是一个重情义、有血性的真汉子！

文：Kenyo 编：LIKY

西林·怪物篇 热斗足球　CHUNSOFT　SPG
GBA

《西林·怪物篇 热斗足球》完全攻略

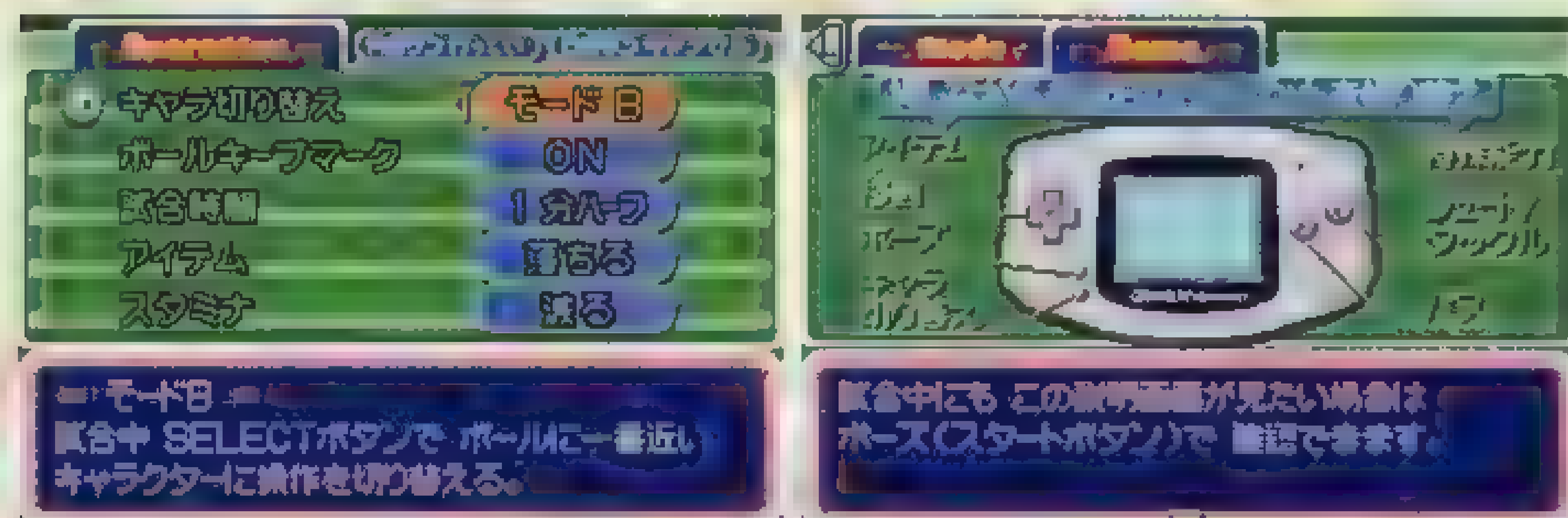
NETSAL ネットサル

攻略透解 Guide Through

就在许多"西林FANS"望穿秋水地等待《西林》GBA新作的时候，CHUNSOFT却用"《西林》系列"的怪物做了一个足球游戏，作为建社20周年的纪念作品之一。此举令所有的FANS失望至极，长吁短叹。不过从另一角度来看也未尝不是一件好事，这为那些既喜爱怪物育成又喜爱足球游戏的玩家提供了一个选择，也推荐那些从未接触过西林系列的玩家试试这款搞笑的足球游戏，以培养对正统《西林》作品的感情。

系统解说

操作：SELECT键切换操纵角色（建议设定为B切换模式，可以尽快切换到离球最近的怪物），START键暂停，L键使用道具，R键使用特殊能力，B键传球，A键铲球和射门。



每个怪物都有体力表示，铲球、控球、使用特殊能力都会消耗体力，体力变成黄色时无法使用特殊能力，体力为0时将进入晕厥状态，如果有后备球员就会强制换人，否则会长时间处于昏厥状态直至回复体力为止。此外，游戏没有设定黄牌、红牌之类的警告，打人、扔人、带球冲进禁区是合法的，只要能将球射进对手球门，可以不择手段。这跟《少林足球》的大致理念是差不多的。

比赛得分15分以上或者超过对手7分以上时球队会立即取胜（ONE SIDE GAME），此规则在育成模式和世界杯模式里有效。比赛时间固定为4分钟，无法更改（对战模式里可改）。比赛中如果断电或者重启的话无论比赛谁占优势均判定你输，这点请各位注意，因为继承了"《西林》系列"的优良传统自动记录，足球比赛也是不能S/L的。

主菜单解说

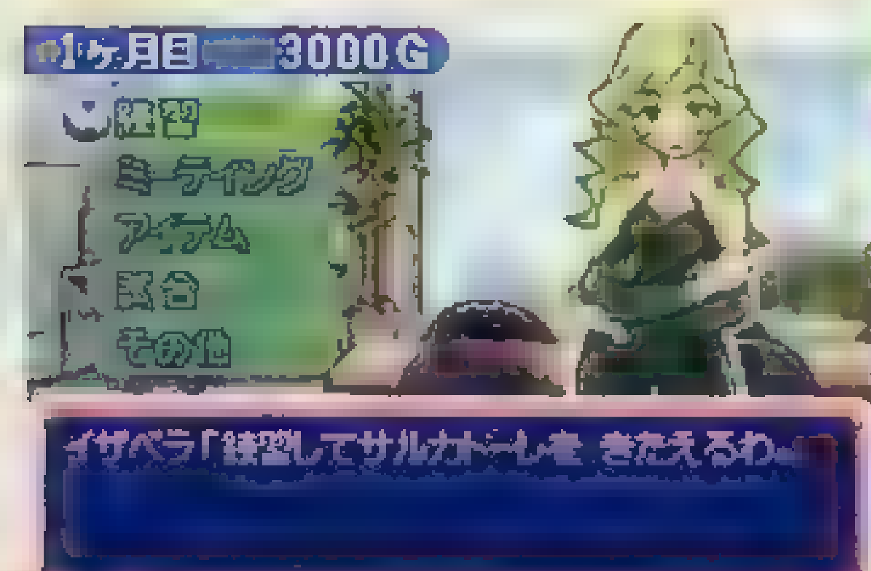
1 练习	训练怪物
个别	亲自训练
おまかせ	委任秘书训练
2.ミーティング	战略会议
フォーメーション	改变球队的阵形
ステータス	查看怪物能力值
3.アイテム	使用道具
4 试合	进行比赛
5.その他	记录进度和看说明

球员状态画面说明

出身地	出身地
体重	体重
ポジション	场上位置
やる気	精神状态
适性	适合位置
スタミナ	体力
スピード	移动速度
シュート	射门技术
パス	传球技术

ドリブル	控球技术
タックル	铲球技术
ヘディング	头球技术
反应	反应力
キーパー	守门技术
集中力	集中力

（能力值从高到低分★、SS、S、A、B、C、D、E等8个级别）



▲主菜单

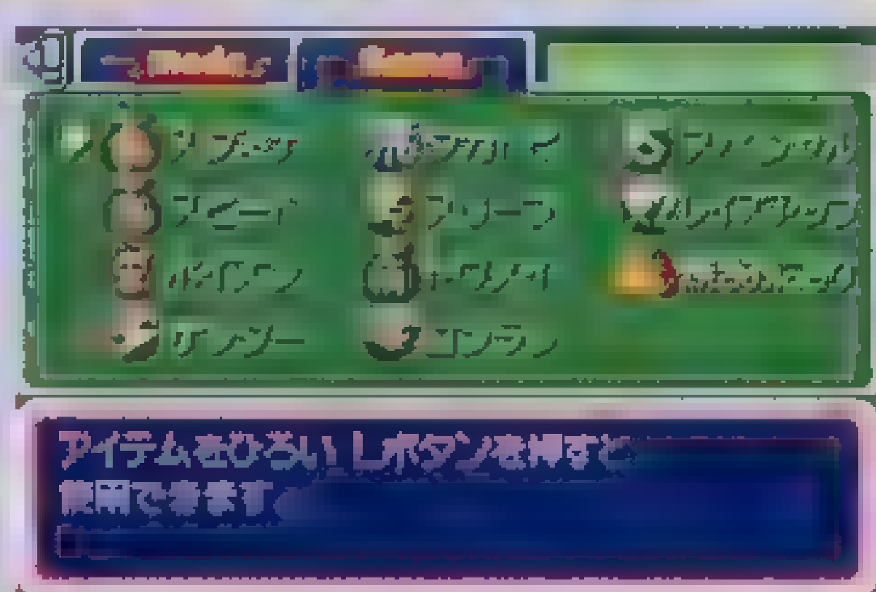


▲状态画面

道具解说

在比赛当中，球场上空会随机掉下一些道具，只要拾起按L键就可使用，只能持有1个，善用的话经常可反败为胜。





"心" スタミナ	回复一定量的体力
"飞" タカトビ	瞬飞到球场别处
"S" スペシャルボール	可以使出必杀技
"速" スピード	一定时间内速度提升
"Zz" スリープ	使单个怪物进入睡眠状态
"×2" レイズアップ	使进球的得分提升1，最高为5分
"骷髅" ポイズン	使对手全体怪物一定时间内速度变慢
"消" トウメイ	一定时间内呈透明状态
"烧饭团" 焼きおにぎり	可以回复一定体力（被变成饭团状态又被龙炎击中后就会变为"烧饭团"）
"雷电" サンダー	使单个怪物触电状态，靠近的怪物也会被电击
"小鸟" コンラン	使单个怪物进入混乱状态

游戏流程

本作融合了类似《球会》的育成要素，玩家担任足球教练兼监督，游戏目的是要训练出最强的足球队，以此向世界杯"冠军联盟赛"挑战，击败其他参赛的球队，并最终取得世界上足球队最强之证"コパ·デ·プラダ"（金杯）。

游戏一开始会先在国际NETSAL联盟登录资料，输入监督名之后，接着是决定球队名和制服色并选择一个队旗。一切决定之后行商人会出现（以后



训练时还能随机遇到他，可买到不少好道具）。从行商人处得知亚洲、澳洲和北中美地区的球队级别较低，适合初心者去挑战；而相反地，欧洲与南美地区的球队级别较高，对战起来比较辛苦。此后行商人让你选择一个宿营地去招募秘书和球员去组建球队。

游戏中可以招募到的秘书一共5个，可以视个人喜好任意选择。宿营地与秘书之间有一定关联性的，某些宿营地是秘书的故乡，这样购买到好道具的几率较高，也有一定几率发生剧情提升全体球员的某个能力值。若招募秘



书高岛ヒヨ推荐选择西班牙（スペイン）为宿营地，其特技是——买到潜水艇的几率较高；若招募秘书ただのにぎこ推荐选择荷兰（オランダ）；其特技是有一定几率发生剧情得到钱。若招募秘书イザベラ推荐选择意大利（イタリア），其特技似乎也是有一定几率发生剧情得到钱；若招募秘书おばぁ推荐选择南美，其特技是委任训练球员的效果较高，也有一定几率得到钱和道具；至于ジェニファーロペヌ就无特别的宿营地，其特技是有一定几率提升状态最低的球员的情绪。决定秘书之后，秘书会代你招募该地区的5个怪物球员（种类随机性的），这样球队就算组建好了。



组建好球队就开始对球员进行露营集训，时间为10个月（有时随机会延长1个月），只能训练之前招募的5个球员，在1个月内有10次训练机会，单个球员最多只能训练4次，这样设定避免了某些人只训练1个球员的“少数精锐”训练思想，平衡了游戏性。行商人带来的转会球员不仅要钱，还不能参加训练，而且集训结束后也不能升格加入正式球队，实在是鸡肋，不过对于挑战一些强的球队还是很有用的。

在露营训练时，球员可以领悟一些必杀技和特征，除了通过随机发生的搞笑剧情来习得之外，每提升1个练习项目的LV就有可能习得新的必杀技或特征，此外还可以使用特定道具来习得，详见左边的道具表。说起那些搞笑的剧情，还真体现了日本人的恶搞精神，以下列出其中一些。

1.练习射门时，老鼠乱入，象法师或是萝卜怪吓得蹦起老高，领悟必杀技“劲抽球”。

2.比赛开始前被狗追，结果领悟特征“速度之星”。

3.比赛结束后去泡澡，结果浴池里跳出电鳗，被电击的球员随机领悟特征“耐电击”或是“不耐电击”。

4.医生做健康检查，打针时误打了毒针，结果领悟特征“防毒”。

5.进浴室泡澡，发现误入女澡堂，随机发生以下情况：不利情况，被众多暴力MM暴打至重伤，无法参加训练和比赛，需要使用伤药治疗；有利情况是，躲在浴池里憋气，体力提升；强行突破，速度提升。

6.比赛结束后累得睡了10天，结果领悟特征“不眠”。

……



有些特征是负面效果的，比如“背叛者”、“不耐火炎”、“混乱病”等等，可以在行商人处购买对应的道具来消除，如果在训练时不消除，以后升格编进球队就无法再消除了，这点要注意哦，有病要及早治疗。

每月训练结束后可以跟宿营地附近的其他地域的球队进行比赛，同一地域只能从低级别向高级别逐个挑战，比赛的赏品和奖金已经在地图画面列出。当某一地

全道具效果一览

道具名称（日）	道具名称（中）	效果说明
元気ドリンク	健康饮料	精神状态少量提升，随机消除怪物特征【易疲劳】
スーパードリンク	超级饮料	精神状态大幅提升，随机消除怪物特征【易疲劳】
超ギンギンZ	超回复剂Z	精神状态提升至最高，随机消除怪物特征【易疲劳】
入浴剤	入浴剂	消除怪物特征【懒惰】
シビレトレール	麻痹膏	消除怪物特征【不耐电击】
ヤケドシップ	火伤膏	消除怪物特征【不耐火炎】和【不耐爆炸】
ブラックガム	黑色口香糖	消除怪物特征【贪睡】
フラフラ药	混乱药	消除怪物特征【混乱】
しつけスプレー	管教喷雾	消除怪物特征【背叛者】
キズ药	伤药	治愈怪物的受伤程度33%
スーパーキズ药	超级伤药	治愈怪物的受伤程度100%
モテモテスプレー	香水喷雾	使怪物恋爱，可提升精神状态，不过失恋后状态会降至最低
スッキリミント	舒畅薄荷糖	消除怪物特征【性情易变】
头みがきセット	锤炼头装置	头球技术提升，随机领悟怪物特征【石头】
スタミナチョコ	体力巧克力	体力提升，随机领悟怪物特征【防封印】
びっくりナッツ	惊人的坚果	反应力提升，球队中有老虎时随机领悟怪物特征【投技破解】
スッポン锅	甲鱼火锅	体力提升，随机领悟怪物特征【惊异的回复力】
カツ	炸猪排	体重提升，随机领悟怪物特征【己方必胜】
スピードアメ	速度之雨	速度提升，随机领悟怪物特征【防毒】
プロペラボーイ	推进器	领悟怪物特征【跳跃推进器】
ドリブル仙人のビデオ	控球仙人的录像带	领悟必杀技【分身控球】
なぞのビデオ	迷之录像带	集中力提升，随机领悟必杀技【时之沙】
世界史の本	世界史的书	领悟必杀技【铁的壁障】
ヒキョーの书其の壹	无耻之书第一卷	领悟必杀技【终赛睡眠术】
ヒキョーの书其の贰	无耻之书第二卷	领悟必杀技【延时睡眠术】
ヒキョーの书其の叁	无耻之书第三卷	领悟必杀技【体力吸取术】
宝岛の地图	宝岛地图	使用后出现隐藏地域“海贼岛”
潜水艇	潜水艇	使用后出现隐藏地域“海底都市”

怪物必杀技一览

【射门技】

射门技（日）	射门技（中）	效果说明
ドライブシュート	劲抽球	球抛物线状从高空向球门突进
イナズマシュート	闪电球	球包裹着雷电直飞球门，门将不耐电击的话很难接住
バナナシュート	香蕉球	球射向球门时的运动轨迹像香蕉一样
ダンガンシュート	炮弹球	球变成炮弹直飞球门，速度极快很难扑救
くねくねシュート	摇摆球	球摇摆着直飞球门，而对手的守门将完全没有反应
ファイヤシュート	火焰球	球会变成一团火焰直冲球门
モグラシュート	鼹鼠球	球潜入地下向球门突进，很难防守
分身シュート	分身球	球变成3个分身射向球门，混淆对手门将的救球
キャノンシュート	加农球	射门时球的力量非常大
おにぎりシュート	饭团球	碰到球的怪物会变成饭团

【控球技】

控球技（日）	控球技（中）	效果说明
バクレツドリブル	爆裂控球	不辱爆裂之名，可突破众多防卫直冲球门的控球技
分身ドリブル	分身控球	己方2人控球，让对手搞不清楚哪个是真球
イナズマドリブル	闪电控球	全身布满雷电的控球技，近身的怪物将被电击

【特殊技】

特殊技（日）	特殊技（中）	效果说明
ゴキブリボール	蟑螂球	球变成蟑螂在空中飞啊飞，就是不飞向对手球门，寒
バクレツヘッド	爆裂头球	在中线范围就可使出头球射门，对手的门将完全没有反应
ファイヤタックル	火焰铲球	铲球时使球包裹火焰，并使得球场遍布火焰
ワープカット	瞬移截球	在对手传球或者射门时可截球
キラーパス	必杀传球	使出准确性极高的传球
シューリョースリープ	终赛睡眠术	离比赛结束30秒内才可发动，敌我全体睡眠状态直至比赛结束
エンチョーサイミン	延时睡眠术	离比赛结束30秒内才可发动，使比赛延时30秒且对手全体睡眠状态
エナジードレイン	体力吸取术	可吸取对手复数怪物的体力并回复到自己身上
时の砂	时之沙	使对手之前射入的球无效化
铁のカーテン	铁的壁障	在己方球门前一定时间内产生铁的壁障，所有的球都无法射入球门
味方にカツ	己方必胜	己方全员一定时间内速度提升





域的全部球队都被击败之后，下次就能直接选择该地为宿营地，也能在地图上显示出来，以后更可在行商人处随机买到该地域的一些好球员，包括1万G以上的超级球员。而一些隐藏地域只要满足了出现条件，无论是否全制霸都会显示，但不能作为宿营地。比赛时可以选择手动或者观战，如果己方球队实力比对手低，选观战输的几率很大哦，而手动则有可能取胜。有时候秘书会提出如果满足某些胜利条件就对全部球员给予奖励，这就是“チャンスゲ ム”，比如要求1人进球3分以上，或是在得分为15分之前领先对手7分以上取胜，或是完封胜利（不让对手进球），满足条件后可以提升全员的某个能力值。

经过10个月露营集训的怪物就可以进行升格编队去参加世界杯模式（第1次集训的时候所有球员都要编进正规球队，以后培育出好的球员可以用“退团”指令把那些低能的炒掉），最多可以组成12人的足球队，基本流程就是这样：训练新人→编进球队→挑战世界杯→再训练新人。此时还增加了对战模式，可以自由选择任意球队与CPU或者朋友对战，不过一些隐藏场地和球队必须在育成模式开启了才能在对战模式里选用。



世界杯模式里有3种比赛，サ ドリ グ、セカンドリ グ、トップリ グ，从低级到高级依次挑战，取得全部比赛的冠军后获得奖杯就算爆机了，如果在育成模式已经令地下帝国和宇宙这2个地域出现，再参加トップリーグ比赛时ブラックサル和コスモサル这2支强力球队也会参战，取得冠军就能获得星型的徽章。

爆机后多出个“往最强之道”模式，可以参加公式战来提升段位。对战的球队比你段位高时就是公式战，段位比你低时就是练习战，此时就算获胜也无法提升段位。想要提升段位惟有与他人通讯，与其高段位球队对战，这也正是CHUNSOFT所希望的游戏比赛方式，也为此举行了一些活动。但个人认为CHUNSOFT设计得很失败，无论对战模式或是公式战模式，比赛都只能观战。这就不会出现B级球队击败SS级球队的可能，自然就没有那种巨大的成就感，也失去了对战的乐趣。

育成心得

游戏的一大卖点是怪物育成，如何育成出强力的怪物相信是大家讨论的热点。

“练习”指令中的“委任”指令是让秘书自行安排怪物的训练项目，方便一些对各种练习项目和效果不太熟悉、或对考虑怎样训练怪物感到麻烦的人。不过这样无法对怪物进行针对性的重点训练，效果自然很一般（对于おばぁ则另当别论），所以某位伟人就这样说过“要想做好一件事，Do it yourself”。推荐各位还是选择“个别”指令来亲自训练怪物，这种事不能偷懒的哦。

练习项目的菜单分3个级别，一开始随机有2个项目会处于LV2状态，在行商人处随机买到可以提升级别的道具（黄色字体的），训练项目级别越高，训练的效

提升练习项目LV的道具

食欲モリモリ	体重练习项目提升至LV2
投げナイフ	反应力练习项目提升至LV2
キーパー特训ロボ	守门技术练习项目提升至LV2
ドリブルコーン	控球技术练习项目提升至LV2
シュート养成ギプス	射门技术练习项目提升至LV2
头突きマット	头球技术练习项目提升至LV2
火炎苦行	集中力练习项目提升至LV2
ふみきり台	铲球练习项目提升至LV2
パス养成ボール	传球练习项目提升至LV2
よびリン	速度练习项目提升至LV2
タイヤ	体力练习项目提升至LV2
アツアツごはん	体重练习项目提升至LV3
バズーカ炮	反应力练习项目提升至LV3
超まもる君	守门技术练习项目提升至LV3
よもつきボール	控球技术练习项目提升至LV3
100本シュートマシン	射门技术练习项目提升至LV3
カワラわり	头球技术练习项目提升至LV3
テレパシーキット	集中力练习项目提升至LV3
ぶちかまし人形	铲球练习项目提升至LV3
巨大ちゃんこ锅	传球练习菜单提升至LV3
ピストル	速度练习菜单提升至LV3
ダンプカー	体力练习菜单提升至LV3

登场怪物一览

种族（日）	种族（中）	怪物特殊能力
マムル	玛姆鲁	对电击抵抗力强，妖眼怪的“幻惑光线”无效。
にぎりへんげ	饭团变化怪	可将对手的怪物变成饭团。
ドラゴン	火龙	可对其他怪物或足球喷射火焰。
マーモ	储物柜	将足球藏在抽屉里，使其他怪物无法抢球。
ぬすっトド	盗贼蝠鱼	可盗取对手的足球之后瞬移到球场别处。
カラクロイド	陷阱机器人	可在球场上设置炸弹机关。
タイガーウッホ	老虎	可将对手的怪物举起投到球场别处。
オヤジ战车	小型坦克	可发射炮弹轰杀球场上的所有怪物，有可能会误伤到己方怪物。
ンドゥバ	恩都巴	可变成足球的形状来迷惑对手。
マルジロウ	玛鲁吉罗	可弹飞对手的怪物并使其掉出身上的道具。
死の使い	死亡使者	一定时间内加速移动。
シーフ	恩夫	可学会其他怪物放出来的特技，学会新的特技旧的就会忘记。
パ王	象法师	可封印对手怪物的特殊能力。
デブータ	投石猪	可投石攻击对手的怪物。
おばけ大根	萝卜怪	可投掷毒草，令对手怪物的移动速度减半。
チンタラ	琴塔拉	不会进入混乱状态，对火焰抵抗力强。
ひまがっぱ	河童	可将对手投掷过来的东西反投。
ゲイズ	妖眼怪	妖眼放出的“幻惑光线”可以催眠对手的怪物令其进入背叛状态。

怪物特征一览

特征（日）	特征能力（中）	效果说明
ドリブラー	控球将	控球时，移动速度、反应力、控球技术提升
ミドルシューター	中射球将	中距离范围时可射门
ロングシューター	远射球将	远距离范围时可射门
パワーシュター	强力前锋	射门时，射门技术提升
决定力	决定力	射门时，集中力、射门准确性提升
司令塔	司令塔	传球时，集中力、传球准确性提升
ハードタックラー	努力的截球将	截球技术提升
プロペラジャンプ	跳跃推进器	头球技术提升
スーパーセーブ	超级扑救	救球时，集中力、守门技术提升
インターセプター	拦截球将	失去球时，移动速度、体重提升
お调子ストライカー	轻率的进攻者	射门进球得分时，射门技术、集中力提升，射门不进球时，射门技术、集中力下降
お调子キーパー	轻率的守门将	救球成功时，集中力、守门技术提升，救球不成功时，集中力、守门技术下降
スピードスター	速度之星	速度、反应力提升
スーパーダイビングヘッド	超级俯冲头	俯冲顶球成功时，射门技术、集中力提升
ジャンピングボレー	跳跃截球	跳跃截球成功时，射门技术、反应力提升
オーバーヘッド	顶球	顶球时，射门技术、集中力提升
努力家	努力家	育成时的练习效果提升
むらっ气	性情易变	精神状态变化得快，很不稳定
铁の心脏	铁的心脏	体力不容易减少
疲れやすい	易疲劳	体力减少得较快
惊异の回复力	惊异的回复力	体力回复得较快
だるい	懒惰	体力回复得较慢
负けずぎらい	顽强	比赛失败的话全能力值提升
负け犬根性	灰心	比赛失败的话全能力值下降
胜负强い	决胜心强	赛分相同时，射门入球使得分逆转时，射门技术、集中力提升
胜负弱い	决胜心弱	赛分相同时，射门入球使得分逆转时，射门技术、集中力下降
电击に强い	耐电击	不会被电击
电击に弱い	不耐电击	被电击时伤害倍增

果越好。不过并不是所有的LV3练习项目提升道具都能随机买到，其中有些必须击败一些实力较强的球队来获得。

怪物的精神状态对训练效果也有影响，精神状态有5个级别。随剧情的不同状态会稍有变化，若一直将其作为后备球员，状态会低落的。状态低落时可以使用健康饮料、超级饮料、超回复剂Z来提升。此外，也可使用モテモテスプレー让怪物恋爱，恋爱中的怪物状态会因为与女友的感情变动而上下波动，失恋时会一下跌到最低，但恋爱中状态最高时的训练效果是最好的。

怪物的成长度也有5个级别，从低到高是一般成长（上がった）、大幅成长（すごく上がった）、惊人成长（ものすごく上がった）、超幅成长（とてつもなく上がった）、爆发成长（爆发的に上がった）。最令人兴奋的就是爆发成长，1次至少可以提升2级能力值，练习中的爆发成长还只是单个能力值，如果是比赛后的爆发成长就爽了，提升的能力值很多。基本上，若不是门将的话，除了守门技术和体重不会提升外其他能力值至少升2级。如果场场比赛都爆发成长，很快就出个全★级的球员了。不过爆发成长的出现是随机性的，看运气了。有一种方法可以提高爆发几率，就是在比赛中尽量让你想爆发的球员多进球，而且对战的球队实力要比你高一点。由于转会球员不会爆发成长的，所以可以把场上另3名球员都换成转会球员，如果爆发的话必定爆你想爆的球员。

特征（日）	特征能力（中）	效果说明
炎に强い	耐火炎	不会被火烧
炎に弱い	不耐火炎	被火烧时伤害倍增
眠くならない	不眠	不会进入睡眠状态
いつも眠い	贪睡	比赛中偶尔会进入睡眠状态
フラフラしない	镇定	不会进入混乱状态
フラフラ病	混乱病	比赛中偶尔会进入混乱状态
忠诚心が强い	忠诚心强	不会进入背叛状态
里切り者	背叛者	比赛中偶尔会进入背叛状态
石头	石头	被投石猪的石砸中时不会进入晕厥状态，也不会有任何伤害
にぎられない	防饭团	受到饭团变化怪的特殊攻击时不会变成饭团状态
封印よけ	防封印	不会进入封印状态
どくよけ	防毒	受到毒草和毒药尾的攻击时不会进入半速状态
投げくずし	投技破解	被老虎投掷时会无事脱出，然后老虎会进入晕厥状态
爆发に强い	耐爆炸	受到爆炸的攻击时无伤害，也不会被吹飞
爆发に弱い	不耐爆炸	受到爆炸的攻击时伤害增大

育成怪物时，大家都有个共识，就是重点训练某一个怪物，将所有提升能力值的道具都只对其使用，其余的转为后备，同时买入转会球员来协助，以后升格时就扫地出门。这样育成1次可以培养出1个强力球员，那么组建成1支强力球队至少需要育成8次。

育成怪物要考虑到其在球场上的位置和平衡性，并不是单纯地提升能力值这么简单。适合当前锋（FW）的怪物，应重点训练其体力、集中力、速度、控球技术、射门技术、头球技术，此外体重也会影响射门力量，最好多吃点；适合做中锋（MF）的怪物应重点训练体力、速度、集中力、传球、铲球和控球技术。由于中锋是处于“前可进攻，退可防守”的随机应变的位置上，加强一下射门技术也能充当前锋射门的；适合做后卫（DF）的怪物，应重点训练体力、铲球技术和提升体重，集中力A级左右就很好了，传球技术最好B级以上。适合做守门将（GK）的怪物，应重点进行体重提升、体力、集中力、反应力、头球技术、守门技术训练。

别以为能力值练到很高就足够了，学到的必杀技和特征也是判断怪物是否够强的因素。所以，不需要花太多时间去提升与怪物适性不相称的能力值，重点要多学到强力的必杀技与特征，这样育成出来的怪物就会非常强了。但是由于习得有一定的随机性，不是你想学哪个就能学到，如果阁下很在意必杀技的种类多少，推荐育成CHUNSOFT的招牌怪物“玛姆鲁”和“琴塔拉”，习得必杀技和特征的几率较高（其实习得必杀技过多也未必是好事，在赛场上取得“S球”的瞬间就随机决定了发动必杀技的种类，也许并不是你想发动的那种）。如果在意必杀技的强力度，可以尽量挑战那些具有强力必杀技赏品的球队，如海贼岛パイレッSC的“体力吸取术”，地下帝国ブラックサル的“延时睡眠术”，宇宙コスモサル的“终赛睡眠术”，并称三大无耻技，绝对必备。与此齐名的还有“时之沙”以及GK必备的“铁的壁障”。此外，进行LV3的速度训练时有一定几率习得“炮弹球”，这是很强的射门技，推荐FW、MF、DF都必备。

关于比赛后获得的称号，只要能力值达到一定级别，并且在比赛时表现优秀，一次获得3～4个称号并不奇怪，大多都是“XXX的守护神”、“XXX的肺脏”、“空中霸王”、“神枠”等等，种类繁多，就不一一列出了，其实称号就像那浮云，不必太在意。

最后说说一些强力球队的组合。

1.FW：饭团变化怪　MF：火龙　DF：盗贼鲻鱼　GK：投石猪

饭团怪将对手变成饭团后，火龙再喷射龙炎将其变成烧饭团，不仅可以回复体力，而且不到进球或是球出界那个可怜的家伙是不能出现的，这就使对手球员暂时减少，令己方获胜机会大增。DF的盗贼鲻鱼可以进行有效拦截，如果习得了“炮弹球”且满足发动必杀技的条件时，就算不“瞬飞”，在己方球门前发动也能直杀对手球门，而对手的门将完全没有反应。做GK的投石猪悠闲地看着在球场上忙碌的众生，不时可以投石痛砸对手。对手中有河童时，投石猪转为后备。

2.FW：饭团变化怪　MF：老虎　DF：妖眼怪　GK：投石猪

MF的老虎必要时可把对手的门将扔开让FW直接进球，而DF的妖眼怪可使用特殊能力让即将射门的对手怪物暂时归依己方，化解射门的危机。

3.FW：陷阱机器人　MF：小型坦克　DF：小型坦克　GK：小型坦克

这是个战场形的组合，坦克不断开炮轰杀对手，陷阱机器人耐爆炸，在枪林弹雨中直冲对手球门。

3.FW：死亡使者　MF：玛鲁吉罗　DF：盗贼鲻鱼　GK：象法师

玛鲁吉罗和盗贼鲻鱼都擅于截球，死亡使者必要时可发动特殊能力加快速度控球直冲球门，而GK位置的象法师可以随时封印对手一些麻烦怪物的特殊能力。

隐藏要素

“最强の指导者オウバ”事件出现条件：

1.让高岛ヒヨ担任秘书，去任意地域露营2次以上。

2.让高岛ヒヨ担任秘书，去南美露营。

3.让高岛ヒヨ担任秘书，在地下帝国出现的时候去任意地域露营。

隐藏地域出现条件：

1.海底都市

在行商人处可随机买到潜水艇，售价10000G，使用后就会出现。

2.海贼岛

在行商人处可随机买到宝藏地图，售价8000G，使用后就会出现。

3.沙漠

击败イーグルSC球队或者ライオンSC球队就会出现。

4.火吹山（火吹き山）

击败印度（インド）全部球队就会出现。

5.北极

击败俄罗斯（ロシア）最强球队“ロシアンSC”就会出现。

6.雷电岛（サンダーランド）

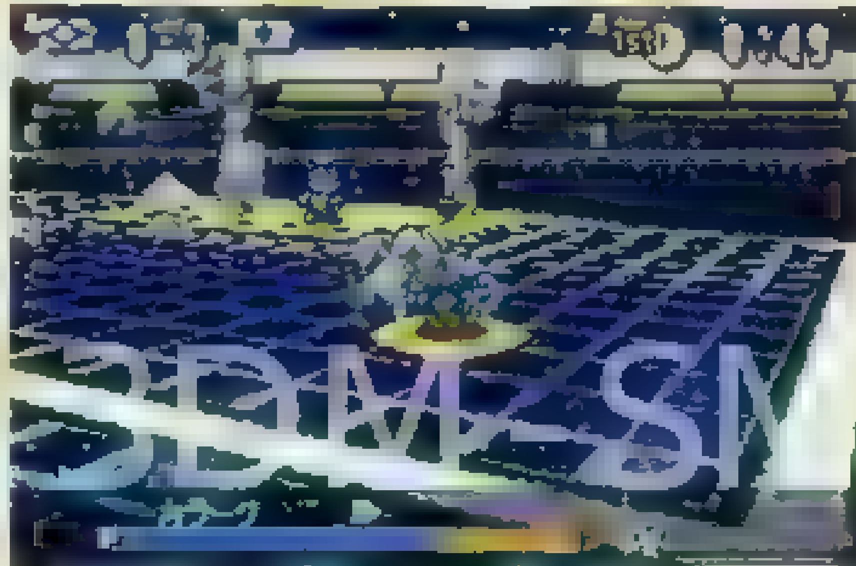
击败北极最强球队“オーロラSC”就会出现。由于在冰上会比较麻烦，控球时球员经常会连续地打滑，而且对手球队中有老虎和妖眼怪等麻烦的怪物，己方球队最好让象法师参战。

7.地下帝国

击败西班牙（スペイン）最强球队“マドリード”就会出现。该球队是最初出现的地域中最强实力的球队（SS级），能力值很高，建议先找到强力的怪物助战并把怪物训练好了才去“踢馆”，不然会输得很难看！

8.宇宙

击败地下帝国最强球队“ブラックサル”就会出现。与ブラックサル对战时，球场上空掉下的“得分提升”比较多，而“S球”较少。击败该球队就可去宇宙……宇宙最强球队コスモサル（★级）的可怕还是留给大家自己去体会吧。



文：星夜



光明力量 暗龙复活

作为人气作品MD版的《光明力量 众神的遗产》的复刻版，忠于原版本的剧情和那些熟悉的角色一定能勾起老玩家的共鸣。当然对于本次的复刻厂家非常有诚意，除了应有的画面提升外还有新人物和新系统。特别是卡片系统，除了使战斗更多变外更增加了收集性，相信新老玩家在游戏时都感受到新意。

系统介绍



在移动中按START会出现主菜单，选STATS便可查看能力。按上下和L/R可切换所查看人物，按左右可切换显示的数据。在战斗中选中队员按R也可查看。

基本数值

HP	生命值，战斗中减为0的话人物便退出战斗
MP	魔法值，使用魔法后要消耗的数值
EX	经验值，达到100便提升等级
MAG RES	魔法防御力，高的话受到魔法攻击伤害也小
ATTACK	攻击力，决定攻击敌人造成的伤害
DEFENCE	防御力，决定受到攻击时受到的伤害
AGILITY	速度，每回合中速度高的人优先行动
MOVEMENT	移动力，决定在战斗中可移动的范围

教堂：担任记录和回复作用的场所。

RECORD	记录当前游戏进度，即存档
REVIVE	在战场上牺牲的同伴可在这里复活
CURE	净化，解除所装备的诅咒武器
PROMOTE	当人物高于10级时选此项可让其转职，转职前最高20级

商店：购买各种装备和物品的地方。

BUY	购买物品和装备
REPAIR	修理损坏了的装备
DEALS	挖掘品，可买到意外的东西
SELL	出售物品和装备

军营：同伴聚集的场所，可和同伴交谈来了解他们的往事。

STATS	查看角色的状态
FORMATION	决定上场人员，一场战斗最多能出场12名队员
BANK	银行，把资金存入以免战败损失一半的资金
ADVICE	给你一些关于下一场战斗的建议

游戏中的道具种类繁多，针对关卡合理运用道具会事半功倍。在移动时选择ITEM/EQUIP可查看装备的道具和武器，然后对物品按A键便进行道具的操作。战斗中只能使用装备着的道具。战斗中也可查看和使用道具，但不能装备。



USE	使用物品
GIVE	把身上物品交给其他队员
REMOVE	卸下装备，装备要卸下后才能重新装备
DROP	丢弃装备的道具和武器

战斗中按START会出现主菜单，TURN为查看本回合中敌我移动的先后顺序，QUIT为退出游戏下次好继续。闪光处为可移动区域，根据角色的移动力和地形而不同，移动后可开始行动。



ATTACK	进行物理攻击
ITAM/EQUIP	使用或装备的物品
SPELL	使用魔法攻击
DEFENCE	防御

在GBA版中新加的系统，中期加入的卡片师专用。一次只能携带4张卡片，战斗中每张卡片只能使用1次。卡片得到法在攻略正文中会提及。

COPY	复制卡片中的能力为卡片师的能力
MOVE	卡片中的队友在战场上的话可使他再次移动
IMITATE	根据卡片召唤出一个战斗单位，当HP为0时便消失
EFFECT	使用卡片来攻击，效果随卡片而不同

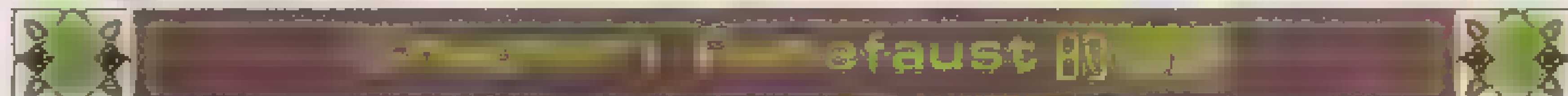


START BATTLE	开始战斗
FORMATION	决定上场战斗的同伴
MAP	查看关卡地图
CLAER CONDITIONS	查看本次战斗的胜利条件与奖励条件
RETREAT	撤回战斗之前场景，某些关卡不能撤退

完全攻略



很久很久以前，在那被遗忘的时代，暗黑龙为了控制世界，领导它邪恶的部下发动了侵略。古代的人们以光明的力量来还击。暗黑龙被封印入了另一个空间，它发誓会在一千年后回来……时间在流逝，暗黑龙也渐渐被大家所遗忘。不过在经历了10个世纪的和平后，RUNEFAUST王国又将战争和恐怖带来了RUNE。到处都建起了堡垒来进行防御，等候那拥有光之力量的英雄出现……



我们的主角MAX正在和师傅Varios进行对练，胜利后遇见了Lowe。对话后回去再去和师傅交谈，却被突然出现的士兵打断，得到消息后Varios急忙赶去了皇宫。和牧师对话，得知主角失忆后在这里已经生活了一年了。记

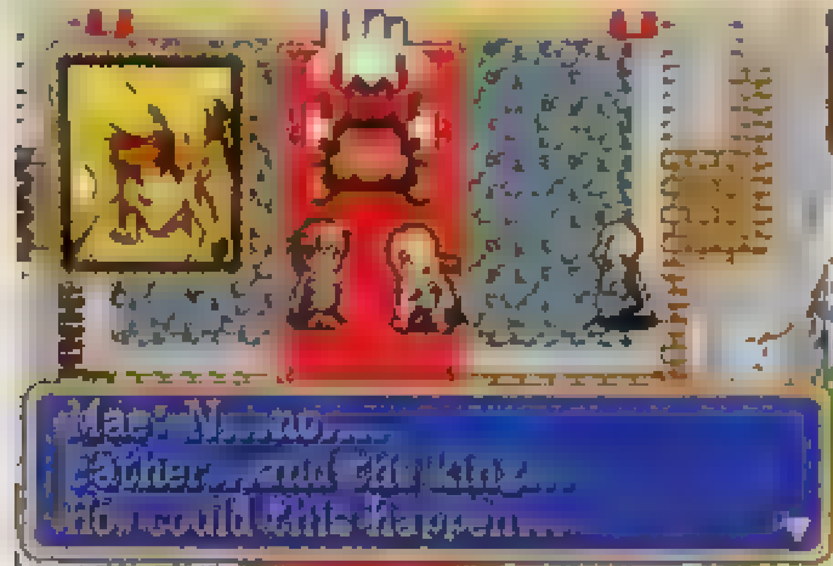


录后来到王宫。国王告诉主角：在城堡东方古城的封印之门附近传出了恶魔的气息。需要主角带领队伍去讨伐。出城后便被带入了军营，在这里得到了第1批同伴。与同伴多对话几次可得到卡片，然后去国王处得到100金币。向古城进发，途中听了卡片的讲解后来到了古城。

要点：在军营里和同伴交谈多次便可得到他们的卡片。以后的某些同伴虽然一开始不能得到，但让其出战多次后再在军营谈话便可得到。第一次开战前选RETREAT退出战斗去旁边的山间小屋收得樵夫Gong。然后和小屋中女孩讲话2次可得到Gong的卡片。

胜利条件：打倒Rune Knight
奖励条件：8回合内过关可得到250枚金币
卡片取得：用主角干掉Rune Knight
出场敌人：Goblin×5，Dark Dwarf×2，Rune Knight
攻关要点：Dark Dwarf会移动到后方而只剩下三只Goblin在中央，强攻后可将Goblin轻松解决。之后的Dark Dwarf攻击力较高，千万不要让僧侣和魔法师太靠前。胜利后Rune Knight大笑着告诉主角，原来他们已经对Guardiana城堡发动总攻击，这里只是调虎离山之用。

胜利条件：敌全灭／回到Guardiana城堡
奖励条件：12回合内完成，可获得Dwarfbuster
出场敌人：Goblin×6，Dark Dwarf×3，Rune Knight×2
攻关要点：右边的道路被堵住而只能往上前进，骑士在山路上移动力很低。山右边的的敌人别让僧侣和魔法师靠前便可。进入桥旁的Dark Dwarf的攻击范围的话它便会走出并堵住道路，要计算好步数。只要尽快让主角进入城堡即可决定是否过关。



终于回到了城堡，但为时已晚，这里已经被攻陷了，赶去国王处。王宫内Varios正在和敌人Kane对峙，对方虽然没有找到解开暗龙封印的钥匙，但他抢走了“光之剑”，之后Varios为了保护国王而被Kane的“暗之剑”夺去了生命。此时Varios的女儿Mea出现，却不敌Kane。主角见状出手相救。在听到主角的名字后Kane突然呈现异样，然后离开了。国王的伤势非常严重，临终前告诉主角古城内的封印留有众神的遗产。一定要赶在敌人之前找到解开封印的方法，绝对不能令其落入暗黑势力的手里。

要点：在国王死后半人马Mea加入，多带她出战然后在军营对话便可得到卡片。在酒场里能收得佣兵Gort，然后去城西某房间的地下与其孙女对话可得到Gort的卡片。

胜利条件：敌全灭／到达Alterone城堡
奖励条件：10回合内胜利可得到400枚金币
出场敌人：Dark Dwarf×5，Giant Bat×5，Rune Knight×5
攻关要点：中路有5个Dark Dwarf进行防守，要注意稳扎稳打。新敌人Giant Bat移动范围非常广，攻击还带有催眠效果，一定要优先干掉。新加入的Mea和半人马Ken移动力高，不要前冲太快，应该将敌人引诱下来各个击破。



过关斩将来到Alterone，这里的民居内有许多宝箱，武器屋也有强力武器卖。向上来到国王处，告之国王事态严重后他叫主角来地下室参加紧急会议。来到地下室没想到国王为了保全自己已经向Kane投降了，之后被关进了监狱。在主角调查牢门时Khris出现救助主角，从地道出来后遇见了Kane的埋伏。但战斗前由于得到了众神遗产的新消息，Kane不得不离开。

胜利条件：敌全灭
奖励条件：12回合内过关可获得Jagged Flash
出场敌人：Rune Knight×4，Dark Dwarf×4，Sniper×2，Dark Mage×1，Giant Bat×4
攻关要点：之前在武器店中收集了武器的话战斗便会很轻松。敌人会从左右两面袭来，所以要合理分配我方战力，兵分2路。左边敌人以Rune Knight为主，右边以Dark Dwarf为主，相对而言右边比较弱。本章新出现了敌人弓箭手和魔法师都会在后方偷袭，要注意回复HP。

将敌人赶走后Khris感谢主角挽救了这里，并加入了队伍。进入王宫和国王交谈，他对自己的所作所为十分后悔。选yes原谅他后他决定全力帮助主角。虽然没有资金可以提供，但告诉主角下方有通往Rindo的通道。按动龙头机关后进入通道，第一章结束。

要点：和王宫门口的男子交谈后可得到Khris的卡片。

画面转到了战争的发源地Runefaust，这里的国王受到了Darksol的控制。公主Narsha闯入，请求国王停止发动战争。可是Darksol的控制力实在太强，公主被带回了房间。房间内，2位魔法师出现杀公主灭口，此时卡片师Mawlock出现救了公主。Mawlock叫公主靠自己的力量战斗，逃出城去与光明力量汇合，并帮助他们打败暗黑势力。公主逃出时遇见了追兵，为了踏出挽救国家的第一步，决定战斗。

胜利条件：打败Dark Mage
奖励条件：无
出场敌人：G.Scorpion×2，G.Rat×4，G.Spider×3，Dark Mage
攻关要点：公主能力不高，不要主动靠近敌人。可用其拥有的魔法增加攻击力然后等敌人上门。第2回合结束后Zuika被唤醒并帮助战斗，这里的敌人都不是对手。要注意战斗中的宝箱不打开的话便没有了。胜利后Zuika答应帮助Narsha，而国王则继续受到Darksol的控制。



主角们来到了Rindo，由于这里是小村庄，这里的长老建议主角们去Manarina寻求帮助。出村时遇见了敌人。

胜利条件：敌全灭／到达Manarina城堡
奖励条件：18回合内过关可得到Doll Hater
出场敌人：Dark Dwarf×3，Giant Bat×4，Sniper×2，Dark Mage×3，Zombie×4
攻关要点：桥附近的Dark Dwarf堵住路口的话会浪费很多回合数。之后的场景非常广阔，但不要让队伍分散。对方有强力魔法师和弓箭手，被孤立的队员很容易被干掉。僵尸Zombie血较多且攻击附带催眠效果，建议装备解除睡眠的道具。



胜利后来到了Manarina，在这里见到了Anri公主。在得知父亲去世后她非常悲痛，镇定之后加入了主角的队伍。然后和上方的魔法导师Otrant对话，她说她知道众神的遗产的线索，不过先要测试一下主角的决心。选yse后她告诉主角这里地下的暗黑洞穴有着名为“光之玉”的财宝，这个物品能够揭开众神遗产的秘密。为此主角毅然决定进入地下。

胜利条件：打倒Skeleton
奖励条件：10回合内过关可得到500枚金币
出场敌人：Zombie×3，Sniper×2，Dark Mage×4，Giant Bat×5，Skeleton
获得卡片：用Anri干掉Skeleton可得到卡片
攻关要点：一开始的2个僵尸，中间桥上的弓箭手会堵住道路。要尽早用强力队员干掉，否则队伍便会停滞不前。之后碰到的是5个蝙蝠，要注意保护弱小的队员。最后的3个魔法师会集中攻击你一个队员，要先下手干掉他们。Skeleton要Anri干掉，注意不要误杀了。本关的宝箱不用急，可以在过关后再来拿。

干掉守护怪物后带着“光之玉”回到魔法导师Otrant处，她叫你带着“光之玉”前往地下的门处，在那里可寻找到真相。开启了通路后见到了春之精神，她叫出了主角的名字。之后她告诉主角众神的遗产封印着强大的力量，主角的任务就是绝不能让任何人解开封印。当主角追问自己的身世时得到的



回复却是要和另一人一起前往神之国度Metapha，之后便会得知全部。再与魔法师交谈，她告诉主角只有被选中的人才能得到“光之玉”。因此主角的队伍以后就被称为“光明力量”了。然后建议主角去东部大陆，那里有沉睡着众神遗产的国家Prompt。

要点：来到图书馆左上的小房间，和魔法师交谈2次后调查上方机器人后可得到“Domingo Egg”。在2楼变成鸡后调查楼下的书架可得到Anri的卡片。继续前进，在士兵让开道后的房间得到Tao的卡片，然后和屋里的魔法师对话可以恢复原状。在3楼和晾衣架旁边的半人马Arthur交谈之后加入队伍，同时得到Arthur的卡片。回到Rindo向村长借船，可是他却要主角们帮他找回不见了的孙子。马戏团入口的人让开后进入帐篷内，发现竟然是之前在Alterone遇见的占卜师Mishaela！原来她是Runefaust的将军之一，之后将铲除主角的任务留给部下后离开了。

胜利条件：打倒Marionette
奖励条件：8回合内过关可得到Zombie Charmer
出场敌人：Mannequin×3，Giant Bat×3，Evil Puppet×3，Dire clown×2，Marionette
卡片取得：用Gort干掉Marionette可得到卡片
攻关要点：初始右边的Mannequin攻击力很高，争取主动攻击将其击倒。右边的Giant Bat还是会主动送上门来。平台上的Evil Puppet会使用冰魔法攻击，在攻击范围内的队员要小心。最后的BOSS和身边的小丑都十分厉害，但将其他敌人都消灭的话相信就不用担心了。

战斗胜利后见到了村长的孙子。终于可以上船了，上船后却被突然出现的Mishaela将船烧毁了。向村长汇报后他告诉大家不用水陆去东部大陆是很难的，要经过北部Bustoke，穿过Pao平原后到达Uranbatol才可以找到船。如果需要向导的话可去北面的Shade Abbey询问。出村往北来到了Shade Abbey，门口遇见鸟人Amon，说她的丈夫需要帮助。在教会内调查书架可得到卡片，和神父交谈后从中间往上来到了大厅。调查鸟人的石像后牧师出现，是Darksol！这里的村民全被变成僵尸了……

胜利条件：敌全灭
奖励条件：8回合内过关可得到1000枚金币
出场敌人：Zombie×6，Skeleton×3，Ghouls
卡片取得：主角干掉Ghouls可得到卡片
攻关要点：游戏一开始主角和队伍分开，记得替主角多装备些强力物品。主角能力高的话可将目标直指Ghouls。否则的话便待机来等待大部队的增援。本关的敌人大部分是僵尸，并不是很难打。

战斗结束后，鸟人夫妇向众人道谢。原来因为鸟人不但能作战还能飞天，所以也受到了Runfause的威胁，之后2人加入了队伍同时作为主角的向导。（得到Amon的卡片）与此同时Narsha在港口遇见了敌人。

胜利条件：打倒Gobgovitch
奖励条件：无
出场敌人：Outlaw×7，Kraken×1，Gobgovitch
卡片取得：用Narsha干掉Gobgovitch可得到卡片
攻关要点：新敌人Outlaw的能力很低，可忽略。在桥上行走时中间的章鱼会拦截在桥上，Narsha千万不要靠太近。最后的Gobgovitch可用Narsha为自己加好攻击力来干掉。战场上的宝箱不要忘记打开。过关后从Mawlock口中听到了主角的传闻，决定和他们汇合。

Runefaust王城中，Balbazak将军被召见，Darksol要其前往Bustoke招募士兵，然后前往Uranbatol进行防御。Kane则前往Dragonia，据说那里有开启众神遗产的钥匙。



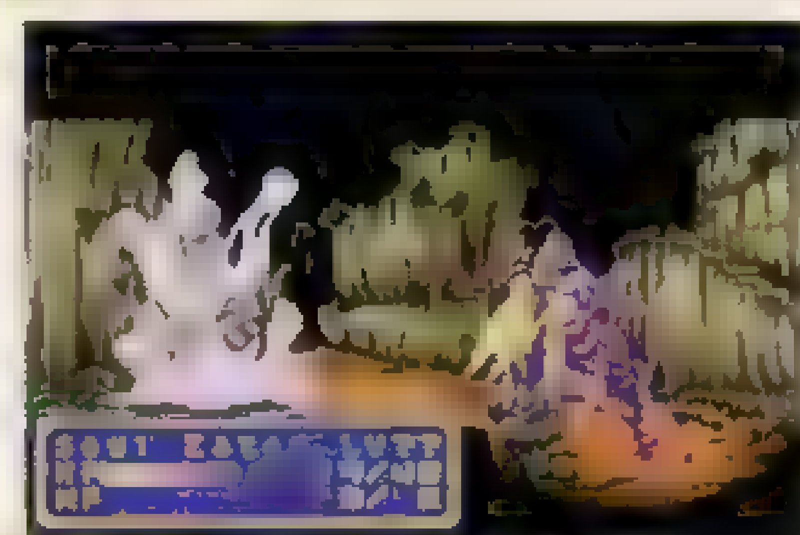
在鸟人2兄弟的帮助下，光明一行来到了山脉区域Bustoke，在山上发现了一座村庄，但却见不到男人。和上方房间内的侍女交谈，原来这里的男人都被抓去替Runefaust工作了，他们工作是挖一个叫“Laser eye”的古代武器。然后和旁边的Diane交谈，由她带领大家去救助这里的男人。从村庄右边来到山坡解救村民。

胜利条件：击败Master Mage
奖励条件：15回合内过关可得到Elf Slayer
出场敌人：Skeleton×8，Dark Elf×4，Dark Mage×2，Dark Priest×4，Lizardman×1，Master Mage
攻关要点：本关的地形十分复杂，尽量派移动力高的队员上场。右边道路的平台上的4个弓箭手攻击力很高，经过时绝对不要进入射程。和下面魔法师和僧侣作战时弓箭手自会下来。然后用攻击力高的职业突击掉便可。如果你2个鸟人的能力高的话，可以考虑直接往下干掉Master Mage。

战斗胜利后解救了大家，将山洞内得到的moonstone带去中间房屋，屋内老伯将其变成了LUNAR DEW。然后通过上方房屋的后门来到最左边的铁门内，狼人首领Zylo服用了解药后决定帮助主角。之后调查教会标志得到Zylo的卡片，在右下房间的地下可遇见飞行师Kokichi，在他对面调查可受到他的邀请。来到外面查看他的飞行表演，但最后……回去和他助手说话可得到Kok'chi的卡片。然后可往右进入大地图，一场恶战。

胜利条件：敌全灭／主角到达上方的桥
奖励条件：15回合内过关可得到2000枚金币
出场敌人：Skeleton×5，Lizardman×2，Dark Priest×2，Dark Elf×2，Pegasus KT×5
卡片取得：用Zylo干掉桥旁的Pegasus KT可得到
攻关要点：新加入的狼人首领Zylo的能力非常强，是队伍的绝对主力。本关多为森林和山路，导致我方的移动力非常低。而敌方空中飞舞的Pegasus KT则不受地形限制，要小心偷袭。只要保持总队伍稳步前进便不会太难打。战斗结束后，来到通往Pao平原的Pao Bridge，为了阻止主角，对方使出了之前发掘到的古代秘密武器Laser Eye。

胜利条件：击败Silver Knight
奖励条件：16回合内过关可得到Duelist
出场敌人：Lizardman×6，Pegasus KT×6，Dark Elf×3，Dark Priest×2，Laser Eye×1，Silver Knight
卡片取得：用Tao干掉Laser Eye，用Anri或Tao干掉Silver Knight
攻关要点：本关的地形非常差，主要通道为一条狭窄的悬崖。同时古代秘密武器Laser Eye会瞄准这里，攻击范围非常广。秘密武器在倒数为0的时候便发射，范围内的所有角色都会受到10点左右的伤害。行军正常的话他只能发射一次。桥上有几格地点不在攻击范围之内，HP少的人可躲在那里。



过关后之前被推下山的Pelle加入了我们的队伍中。通过了Pao Bridge，主角们向连接大陆的Pao平原前进。Narsha方面，为了快速跟主角们汇合，在Mawlock的带领下来到古代仪器旁，仪器能穿梭时间和空间将人传送到远方。但是守护仪器的怪物出现了。

胜利条件：击败Soul Eater
奖励条件：无
出场敌人：Ghost×8，Will-o-wisp×4，Wizary×2，Soul Eater
卡片取得：用Zuika干掉Soul Eater可得到卡片
攻关要点：周围Ghost的能力不强，战斗开始后会靠近主角，到时候再解决便可。中部的Will-o-wisp会释放冰魔法，要注意回复。最后的BOSS不难打，用Zuika打他取得卡片也没有什么顾虑。最后还是要记得拿宝箱。胜利后，3人进入了传送器和光明力量汇合。而Runefause王宫内，Darksol派出了王国最强的将军……



大家来到了连接大陆的PAO平原，这里的人们都将房屋设立在大篷车上。在下方的酒馆里遇到龙族战士，他说Runefaust本来是一个小而和平的国家，自从Darksol出现后，一切都变了，但这决不是Runefaust人民的过

错。他又说黑暗龙是和众神的遗产沉睡在一起，如果醒来的话便会破坏一切。最后留下了名字Elliot后离开了。

要点：走到教堂最上面可收得鼹鼠Yogurt，进入大篷车调查最右面的机关可得到Yogurt的卡片。羊圈里的宝箱可得到Diane的卡片。在车厢内和Earnest交谈，得知他要去找Balbazak报仇。和大篷车主Koron交谈，她告诉主角虽然Elliot知道Runefaust王国走上了错误的道路，但为了测试主角的实力和捍卫自己作为战士的价值，他决定和主角进行战斗。之后再对话选yes，火车就开走了。然后可遇到坐着飞行器的Kokichi，加入了队伍（当然第3章要发生相应的剧情）。之后在平原中收得骑士Vankar后往左方进入平原和Elliot进行决斗。

胜利条件：击败Elliot
奖励条件：10回合内过关可得到Raging Drum
出场敌人：Lizardman×5，Pegasus KT×4，Silver KT×4，Dark Priest×3，Artillery×1，Elliot
卡片取得：用主角干掉Elliot可得到卡片
攻关要点：平原战，移动不受限制。我方也全速前进的话分别遭遇Lizardman，Pegasus KT和Silver KT这3个战斗集团。也就是说敌人是分散着过来的，相信对我方造成不了什么威胁。Elliot的能力很强，建议将炮台等全部干掉后专心对付他。

胜利后公主赶到，Elliot嘱咐公主跟随主角们打败Darksol，挽救国家。之后托付了主角一番后死了……公主一行加入。然后听Mawlock详细讲解了卡片的用法后继续开始冒险。

来到Pao Caravan，进入大棚车内和Koron交谈，得知前方是Balbazak看守的碉堡后之后从她手下处得到了爆弹。

要点：在外面的围栏内遇到了Guntz，交谈后加入。下方房间可将你之前得到的蛋孵化出来，Domingo加入。某只羊身上有Domingo卡片。使用爆弹炸开大门杀入了城堡。

胜利条件：击败Hellhound
奖励条件：10回合内过关可得到4000枚金币
出场敌人：Silver KT×9，Artillery×2，Dark Priest×3，Rune Knight×1，Pegasus KT×3，Hellhound
卡片取得：用Gontz干掉Hellhound可得到卡片
攻关要点：本关有许多楼梯，敌人将楼梯堵住的话便会久攻不下。建议多派遣飞行部队出阵，如2个鸟人，Kokichi。本关第一次可使用卡片师，用Kokichi的卡片可让我方一人浮空的。只要缓解了楼梯的压力的话战斗便会很轻松，见到楼梯就要快速通过。

战斗胜利后进入城内，遇见之前的Earnest，为了报仇他也加入了主角的队伍。从下方楼梯上到2楼，调查书架可得到Earnest的卡片。和右边的骑士交谈得知Balbazak被称为龙之使，他能操纵蓝龙。

胜利条件：击败Balbazak
奖励条件：8回合内过关可得到Merman Buster
出场敌人：Seabat×5，Silver KT×2，Hellhound×2，Artillery×3，Dark Priest×1，Blue Dragon×1，Balbazak
卡片取得：用Earnest干掉Balbazak可得到卡片
攻关要点：本关的版图较小但敌人相对集中。需要派一些防御力强的肉盾出来，不过敌人一般都盯着主角打，所以要时刻注意回复他的HP。上方的蓝龙的能力很强，虽然只要干掉BOSS就可过关不过打掉蓝龙可得到道具。

击败了Balbazak后他将船给了主角，正在他想说出关于Darksol的秘密时被灭口了。Runefaust内部，Mishaela带着Kane夺来的“光之剑”逃走了。

Chapter5 通往暗黑圣坛之门

主角们被困在了水上，不久便遇见了怪物。

胜利条件：敌全灭
奖励条件：8回合内过关可得到5000枚金币
出场敌人：Conch×6，Pegasus KT×3，Seabat×4，Sellfish×2
攻关要点：本作都是贝壳类敌人，攻击附带毒效果。由于数量较多移动力也高，千万不要莽撞行事而被包围。后方的Pegasus KT不会主动攻击，要有人负责上前消灭他们。



消灭完毕后美人鱼shell出现感谢大家，原来她们也一直受到怪物的骚扰。由于主角们的船被损坏了，所以在shell的建议下先去Wara修船。在商店中见到了国王（这里有很多宝箱哦），答应帮你修船的同时也告诉你港口有小船可使用。乘小船与下方的美人鱼对话，让开道路后主角被卷入了旋涡。

醒来后发现是受到了神父救助，神父告诉主角传说这里有通往Metapha的道路。再次醒来，跟随机器人人来到地下遗迹内。内部，机器人Adam似乎认识主角，但追上后他却不见了。往上发现有敌人在破坏通往Metapha的门。

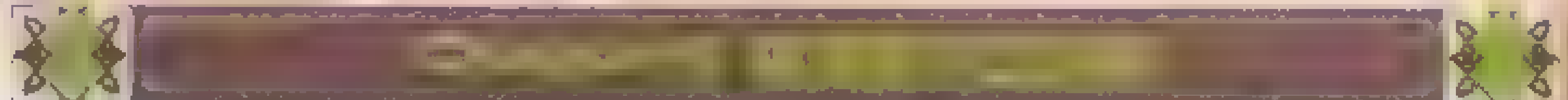
胜利条件：击败Master Mage
奖励条件：10回合内过关可得到6000枚金币
出场敌人：Seabat×4，Skeleton×5，Hellhound×5，Worm×3，Master Mage
卡片取得：用Mae干掉Master Mage可得到卡片
攻关要点：本关战场分支很多，且敌人呈分散状态，两边的敌人除了蝙蝠外也不会主动出击，因此可集中力量朝中路突击。Worm的攻击会让你睡着，十分讨厌。魔法师会使用2级冰魔法，要注意啊。

内部干掉敌人后又听到了泉之精神的声音，由于她有更多的事情要告诉主角，所以叫机器人带主角前来。而没想到Darksol竟然派人在主角找回记忆之前破坏这里，之后叫主角进入Metapha，并在此等待另一人的觉醒。但此时敌人突然起身，用最后的力量封住了门。

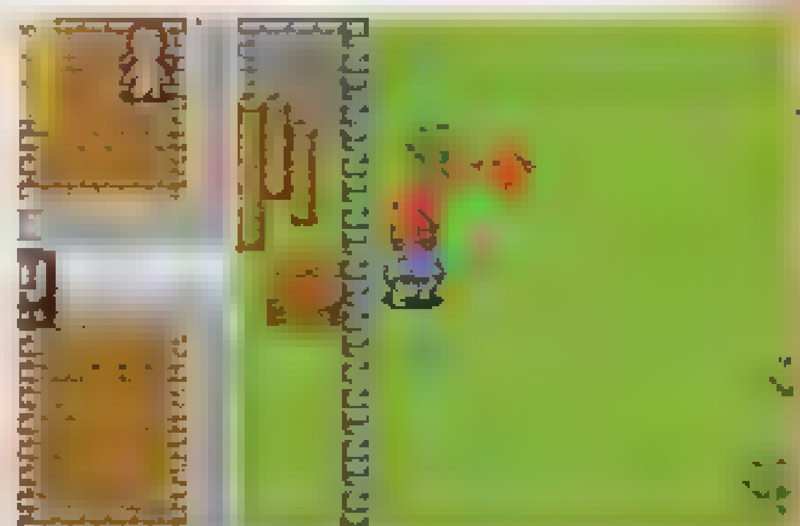
既然这样，现在能做的只有一件事了，要解开众神的封印要满足2个条件。1是进入Metapha的钥匙，但Darksol已经找到了不用钥匙进入的方法。剩下的便是在Dragonia的“神秘之书”了。主角就是被派遣来守护这2件物品的，之后神殿沉入了水中……

先不要急着见国王，先宫殿左边调查木牌，然后乘船调查右方房屋下方小木牌，再去南面原遗迹处的左边调查木牌，接着是教堂牧师右边的柜子，最后调查鱼便可让忍者Hanzou加入。见国王后便开始乘船继续出海。

胜利条件：敌全灭
奖励条件：6回合内过关可得到Soul Buster
出场敌人：Conch×6，Pegasus KT×2，Sellfish×2，Gargoyle，Seabat
攻关要点：本关的敌人很少，2边的Pegasus KT还是需要引诱才会主动攻击。新的敌人飞龙攻击力高，但魔法防御力低。如果不尽快干掉这些的话会出现大批增援。之后战斗虽然胜利了，但船丢失了船舵使他们只能漫无目的地漂移……



主角们的船在海上漂浮多天后由于撞到礁石而沉没……醒来后发现身处Rudo，同伴们也都安然无恙地呆在军营里。和屋内的Karin交谈，在得知了主角的目的后她建议主角们去找她妹妹Krin，她通读了很多古代的文献。从上方房间的地道唤开狗后找到了Krin，虽然没有找到众神遗产的资料，却有暗黑龙的记载。“神秘之书”联系着暗黑龙和众神的遗产，并记载了解开暗黑龙封印的咒语，而书就在Dragonia受到龙族的守护。回到Karin处，得知主角要去Dragonia找“神秘之书”后拜托主角如果看到一个龙族小孩Bleu，要鼓励他成为真正的龙族。然后和门前的小孩谈话，他会把石头移开。



要点：在3楼找到了炮骑士Lyle。调查出口的门左边的墙壁上（印有龙喷火）的信息，然后去Krin的房间调查墙上的5个信息，其中只有1个显示文字“white”，然后去出口（如图，不要进入大地图），走到左上角得到宝箱内的Lyle卡片，然后往下走调查木牌。接着回村（不要进入大地图），从门左边墙壁的楼梯上去，调查左下的衣服，最后调查雕像便可使隐藏人物Musashi加入。

胜利条件：击败Dullahan／到达Dragonia

奖励条件：10 回合内过关可得到 7000 枚金币
出场敌人：Artillery × 5，Dark Priest × 1，Master Mage × 1，Dullahan
卡片取得：用 Domingo 干掉 Dullahan 可取得卡片
攻关要点：本关初始只有几个炮手，但当队伍靠近BOSS的队伍时会出现大批援军。关键是援军是会不断出现的，建议速战速决。BOSS 的 HP 不高，他的攻击附带催眠效果。



经历战斗后来到Dragonia，从地上的废墟看来 Runefaust 已经捷足先登了。在上方屋内的地下室见到了躲起来的小龙Bleu，这时Karin走了进来，狠狠责备Bleu不应该在其他人被杀时躲起来而要勇敢战斗。在 Karin 失望地走出去时被敌人抓了起来，Bleu见状立刻口吐火焰将Karin救下。Bleu答应要做一个真正的龙族人，于是加入了队伍中。在屋外见到了仇敌Kane，他提出要与主角公平的战一场。进入右边的HQ 后出来便开始战斗。

胜利条件：击败 Kane
奖励条件：12 回合内过关可得到 Ogre slayer
出场敌人：Golem × 4，Master Mage × 3，Gargoyle × 3，High Priest × 2，Dullahan × 2，Kane
卡片取得：用主角干掉 Kane 后取得
攻关要点：本关敌人都十分主动，右边的 Golem 建议用魔法搞定，然后突击对方魔法师。上方的 Gargoyle 也要有人在后方负责。Kane 的实力相当高，建议用 2 个肉盾封住楼梯口，用远距离攻击消耗他。

击败Kane后面具脱落，他恢复了记忆。原来他竟然就是主角的兄弟，要等待的另一人，被 Darksol 制造的假面所控制而跟主角战斗。2 人合力打开了神殿中央的门。但突然Darksol出现抢走了“神秘之书”，Kane 推开了主角和 Darksol 开始了战斗……

回到Karin处，被告之她妹妹又有了新发现。Krin告诉主角：大家所寻找的众神遗产就是暗黑龙！而神秘之书就是解开黑暗龙封印的钥匙。之后建议主角寻找 Prompt 的人们来寻找帮助。回去找 Karin 交谈两次可得到 Bleu 的卡。来到大地图，大家都来为 Bleu 送行。在必经之路上遇到了 Mishaela 的阻拦，并以“光之剑”来引诱主角进入城堡。

胜利条件：敌全灭 / 主角到达恶魔城堡
奖励条件：20 回合内过关可得到 8000 枚金币
出场敌人：Gargoyle × 3，Bowrider × 2，Belial × 3，Golem × 4，Master Mage × 4，High Priest × 2
攻关要点：本章都是山路和森林，少出骑士，多出 2 个飞行部队。本关的敌人很分散，最初山路窄道人比较多外其他都不足为惧。敌方的 Gargoyle 在山上时回避率很高，要用弓箭和魔法来攻击。魔法师会使用远距离的火属性攻击，怕魔法的部队要小心。

胜利条件：击败 Mishaela
奖励条件：16 回合内过关可得到 Destroyer
出场敌人：Bowrider × 3，Gargoyle × 3，Belial × 3，Master Mage × 4，High Priest × 1，Dullahan × 2，Mishaela
卡片取得：用主角干掉 Mishaela 可得到卡片
攻关要点：开始几回合 Mishaela 和身边的 Dullahan 会向后移动，直到到达王座为止。护栏里的敌人在我方经过上方时会涌出。Mishaela 会用强力雷魔法攻击，用魔法攻击基本无效，物理攻击的人也不要聚在一起。要注意本关的宝箱要在战斗中打开。胜利后得到了“光之剑”。需要转职后的主角才能装备，直接使用可发动雷魔法。



终于来到了 Prompt，这里是神的后代居住的地方。在地下室见到了国王，可他却什么都不知道，还把主角当做间谍抓了起来。被Boken救出后在左下房间见到了Kane，原来是国王救了他。交谈中Kane突然叫主角去古代之塔帮助国王的军队。之后和国王交谈，他告诉主角：为了防止暗黑龙的复活，众神挑选了 2 位勇者，就是主角和 Kane。



在王宫的图书馆得到了Torasu的卡，出口处得到Alef的卡，调查有两个门的屋子外的墙壁中间可得到 Musashi 的卡。

胜利条件：敌全灭 / 主角到达古代之塔
奖励条件：8 回合内过关可得到 9000 枚金币
出场敌人：Dullahan × 4，Torch Eye × 2，Belial × 2，Jet × 2，Minotaur，Wyvern × 2
攻关要点：本关的敌人都变成了强力怪物，上方土地是主要战场。飞行部队要趁早干掉，不然在下方的山道处伏击你可就惨了。

胜利条件：击败 Demon Master
奖励条件：16 回合内过关可得到 Sniper
出场敌人：Ice Worm × 4，Jet × 3，Wyvern × 2，Steel claw × 4，Torch Eye × 3
卡片取得：用 Narsha 干掉 Demon Master 后得到卡片
攻关要点：本关的道路非常曲折，又需要多派几个飞行系角色来缓解道口的拥堵。当然远距离攻击的弓箭手和魔法师也是不可缺的。还要善用主角的光之剑的雷魔法来打开道路。

终于来到了塔顶，Prompt 的战士Torasu和Alef加入。见到了Darksol，可是他已经做好了复活暗黑龙的准备，聚集好巨大的能量。正当他得意的时候Kane赶到，将水晶破坏。愤怒的Darksol用雷电劈向了Kane……



临终前 Kane 帮助主角找回了记忆，清楚得明白了自己的使命就是要封印暗黑龙。最后 Kane 将“暗之剑”给了主角，当光暗2把剑合成一把的时候就能战胜暗黑龙……去Metapha可找到答案。之后主角由于Kane的离去过于悲伤，说不出话了……暗黑塔在之后就倒塌了。

回到 Prumpt，和国王交谈后，从宫殿一楼一直往上来到了 Metapha。在这里见到了主角乘作的时光机。到右方的房间和 Adam 交谈后，来到泉边见到了泉之精神，她安慰了主角后叫主角跟 Adam 拿武器。Adam 原本是主角的部下，受到 Darksol 的攻击而失散。在 Adam 加入后正想去拿封印暗黑龙的 ChaosBreak 时却遇到了 Chaos 的阻拦。

胜利条件：击败 Chaos
奖励条件：8 回合内过关可得到 10000 枚金币
出场敌人：Ice Worm × 4，Jet × 4，Minotaur × 3，Demon Master × 3，Torch Eye × 4，Chaos
卡片取得：用 Adam 干掉 Chaos 后得到
攻关要点：这里的 Ice Worm 又能喷冰又能将我方催眠。Chaos 身边的魔法师也会使用催眠，要做好防范。胜利后Chaos也恢复了记忆，他告诉主角Darksol已经到了复活暗黑龙的最后一步，要快去阻止他。



将光暗2把剑分别插在祭坛上后得到了最强圣剑ChaosBreak。再次会见泉之精神，她对主角有那么多同伴而感到自豪，相信在他们的帮助下主角一定能够破除万难，封印暗黑龙。而泉之精神的使命也完结了。从右边移动点回到Prumpt，在国王的提醒下发现Darksol一定是去Runefaust的古城解除封印去了。国王为大家打开了通往Runefaust的道路，最终的战斗即将开始。

胜利条件：击败 Chimera
奖励条件：8 回合内过关可得到 Dragon Slayer
出场敌人：Demon Master × 2，Minotaur × 3，Horseman × 3，Cerberus × 4，Skullforce × 4，Chimera
攻关要点：本关的敌人比较集中，且地形为山地，行军时遇敌就都凑在一起

了。可考虑从最右边的小道绕过一些敌人，然后在平原上灭敌。BOSS能力不是很强，且周围没有手下。



经过了一段漫长的战斗征途后，光明力量一行最终来到了Runefaust。此时，Darksol正在古城内准备唤醒暗黑龙，主角和他的同伴们能否阻止呢？让最终战斗奏响吧！

来到村里却发现没有一个人的踪影，这里调查入口处上方第三棵树可得到Hanzou的卡。然后向上来到皇宫，见到了Mahato。得知了国王被控制来守护接解除封印不受干扰的事实，而解救的办法似乎没有……

从城镇左下进入古代城堡，Darksol出现并笼络主角加入他。在主角即将被迷惑的时候空中落下了闪电，是Kane！他用了最后的力量帮助了主角！在Darksol消失后进入内部。

胜利条件：敌全灭

出场敌人：Chimera × 5，Cerberus × 3，High Priest × 2，Blue Dragon × 3，Horseman × 3，Skullforce × 3

攻关要点：由于本章没有快速通关的奖励，战胜敌人只是时间上的问题。宝箱一定要得到，其中有强力的武器。

胜利条件：击败Ramladu

出场敌人：Steel claw × 6，Torch Eye × 6，Ramladu

卡片取得：用Narsha干掉Ramladu可得到

攻关要点：不要理会下方的敌人，全部向上攻击BOSS。Ramladu的HP和防御力都很高，但攻击力不强，所以可放心攻击。派2人坚守楼梯便可抵挡大部分敌人。Ramladu的HP降低到一定程度时会施放HP回复技能回复场上所有敌人的HP。



胜利后Ramladu终于摆脱了束缚，忏悔的同时拜托主角一定要阻止Darksol。拿取道具后往下场景的左边发现楼梯（调查右边尽头可得到Adam的卡片）。出来后走向海边，主角用剑解开了封印，可进入上方遗迹的内部。

胜利条件：击败Colossus

出场敌人：Jet × 3，Skullforce × 3，Chimera × 6，Horseman × 2，Blue Dragon × 3，BOSS：Colossus × 3

卡片取得：用Luke干掉Colossus可得到卡片

攻关要点：本关的敌人的攻击多为魔法攻击，蓝龙的喷冰攻击范围很大。BOSS有三个分身，从左到右分别会使用冰、雷、火3种属性的超大范围魔法。

胜利条件：击败Darksol

出场敌人：Torch Eye × 8，Steel claw × 4，Blue Dragon × 2，High Priest × 2，Darksol

卡片取得：用主角干掉Darksol可得到卡片

攻关要点：一开始众人会被许多Torch Eye包夹在窄道中乱放激光，要使用弓箭手将其击破。Darksol的HP和MP都非常高，且会使用大范围攻击魔法。建议将其他敌人杀光后再和他决斗。



获胜后得知原来众神想要破坏自己所创造的秩序而创造了暗黑龙。同时也选择了一个人来拥有控制暗黑龙的力量，修改了他的身体使其成为精神创造者，那个人就是Darksol！由于自己的记忆被抹杀的怨恨，所以要利用那操纵暗黑龙的技术来达成自己的愿望。

胜利条件：击败Dark Dragon

出场敌人：Dark Dragon，Skullforce × 2

卡片取得：用Mawlock打倒Dark Dragon后可得到

攻关要点：暗黑龙一共有3个头，中间的头会发大范围的魔法，2边的Skullforce在干掉后会继续出现。到了这个时候已经是凭实力说话的时候了。

本以为将3个头都打碎之后事情就会结束，但他竟然恢复了活力！主角举起了圣剑ChaosBreak，跃起刺向了暗黑龙的头部，城堡开始震动、倒塌。主角用最后的力量使用了脱出魔法将众人送了出来，古代神殿沉入了海底……望着海面大家都坚信：主角一定活在某个地方。

关于2周目： 通关后可继承记录进行2周目的游戏。得到主角的卡片并继承之前得到的所有卡片，卡片师也在一开始就能加入。同时还能得到一些一周目得不到的道具。

关于卡片： 攻略中没有提及得到方法的卡片都要通过在军营对话来得到，记得让对话的人员多出场战斗。下方一览中C为COPY，增加卡片师自己的能力。E为EFFECT，是攻击敌人的效果。

卡片一览

MAX	C：用光属性魔法攻击	E：全体脱离战场
Mae	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Pelle	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Ken	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Vankar	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Earnest	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Arthur	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Gort	C：增加攻防，有副作用	E：增加同伴攻击力
Luke	C：增加攻防，有副作用	E：增加同伴防御力
Guntz	C：增加自己防御力	E：使同伴受的伤害为1
Anri	C：攻击附带冰冻	E：2格范围的攻击
Alef	C：攻击附带闪电	E：攻击远距离敌人
Tao	C：攻击附带火焰	E：攻击远距离敌人
Domingo	C：攻击附带冰冻	E：2格范围的攻击
Lowe	C：攻击为恢复同伴的HP	E：恢复1同伴的HP
Khris	C：攻击为恢复同伴的HP	E：恢复全部同伴HP
Torasu	C：攻击为恢复同伴的HP	E：为全体同伴加护盾
Gong	C：增加自己的攻击力	E：取消敌人一次行动
Diane	C：攻击范围为2	E：使同伴的射程为2
Hana	C：攻击范围为2	E：使同伴的射程为2
Lyle	C：攻击范围为3	E：使同伴的射程为2
Amon	C：增加移动距离	E：同伴的移动范围加3
Balbaroy	C：增加移动距离	E：使同伴的飞行移动
Kokichi	C：增加移动距离	E：使同伴的飞行移动
Bleu	C：增加自己的攻防	E：2格范围的攻击
Adam	C：增加自己的攻击力量	E：反弹敌人攻击
Zylo	C：增加在森林中的移动	E：移动类型变为"野兽"
Musashi	C：攻击容易会心一击	E：使同伴使出会心一击
Hanzou	C：增加自己的速度	E：提升1名同伴的速度
Yogurt	C：无作用……	E：会有坏事发生……
Narasha	C：增加魔法防御	E：为同伴恢复20MP
Zuika	C：增加自己的速度	E：进行既死攻击
Mawlock	C：返回原始形态	E：恢复用过的卡片
Rune Knight	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Skeleton	C：攻击附带HP吸收	E：催眠一个敌人
Marionette	C：攻击附带火焰	E：攻击远距离敌人
Ghoul	C：攻击附带HP吸收	E：让敌人中毒
Gobgowith	C：增加攻防，有副作用	E：随机增加额外伤害
Pegasus Knight	C：增加自己的移动力	E：攻击远距离敌人
Laser Eye	C：攻击上升，附带闪电	E：远距离3格雷电攻击
Silver Knight	C：增加自己移动力	E：攻击远距离敌人
Soul Eater	C：攻击附带HP吸收	E：附带HP吸收5回合
Elliot	C：减少速度增加攻防	E：攻击远距离敌人
Hellhound	C：增加自己攻击力	E：攻击远距离敌人
Balbazak	C：增加攻防，有副作用	E：提升同伴的能力
Master Mage	C：攻击附带火焰	E：范围2格的远距离攻击
Dullahan	C：攻击附带HP吸收	E：即死攻击
Kane	C：召唤死神攻击	E：全体脱离战场
Mishaela	C：攻击附带闪电	E：攻击全体敌人
Demonmaster	C：攻击附带冻结	E：敌全体攻击
Chaos	C：增加自己的攻击力	E：附带攻击反弹
Ramladu	C：擅长各种地形	E：取消敌人行动一次
Colossus	C：攻击附带闪电	E：提升全员防御力
Darksol	C：擅长各种地形	E：攻击全体敌人
Dark Dragon	C：牺牲速度，增加攻防	E：攻击全体敌人



文：卡伦

攻略透解 Guide Through

铳神 O.D.



过关成绩无法更新？

当玩家进行“ENEMY RUSH”、“BOSS RUSH”或“STAGE SELECT”等模式后返回OPTION画面时，如果选择了“SAVE & LOAD”中的“SAVE”并进行了保存后，那么，之后“DATA”、“CUSTOMIZE”、还有“EXTRA”中的大部分资料便将无法再度进行更新。而那些需要某些评价才能得到的隐藏要素便无法得到了。因此，玩家在进行这三种模式后切记不要在“SAVE & LOAD”选项中进行存储。如果不慎进行操作的话，那么只要在未关机或重启的情况下再次进入游戏，并在游戏中出现的保存画面中选择存储的话便可避免这个BUG。但如果玩家已经关机或重启的话，那资料便永远无法再进行更新，如果你还想取得那些隐藏要素的话，便只有选择将记录删除重新进行游戏了。

铳神 O.D. | RED | ACT
PS2 | GUNGRAVE O.D. | 2004年4月28日 | 中国香港版
1人

也许不少朋友会对不久前我们未在日版《铳墓 O.D.》（中文版名为《铳神 O.D.》）推出时进行介绍感到不满，实际上，那时中文版即将发售的消息早就已经确定了，而我们也曾报道过这个消息。考虑到大部分玩家都会等到中文版发售时才会进行该游戏，因此我们才决定等到此时再对作品进行介绍，希望这次的攻略能带给大家一些帮助吧。

系统篇

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
十字键	选择毁灭射击类型
×	跳跃（注1）
□	射击（注2）
△	毁灭射击（注3）
○	近距离棺桶攻击（注4）
L1	瞄准目标（注5）
R1	切换瞄准目标
L2	转身
R2	挑衅
下+○	防御（注6）
START	暂停

注1：配合左摇杆会作出侧跃、后跃、前冲等动作，而在这些状态下按□键便可使出横向侧跃射击，前冲飞跃射击等各种华丽的攻击动作。另外，在跳跃中按○键的话会造成地面上的冲击波，令邻近的敌人暂时无法行动。

注2：按住不放再松开为集气攻击（葛雷夫和火箭比利），在原地不动连续按键会变为乱舞状态，此时将左摇杆推上可进入精准速射状态，将摇杆移下则是全方向乱舞。

注3：在游戏中，无论是哪位角色，都有分为直线型、扩散型和时间放慢型三大类共九种毁灭射击（DEMOLITION SHOT，以下简称为D.S.），而D.S.的习得则与过关后的评价有关。



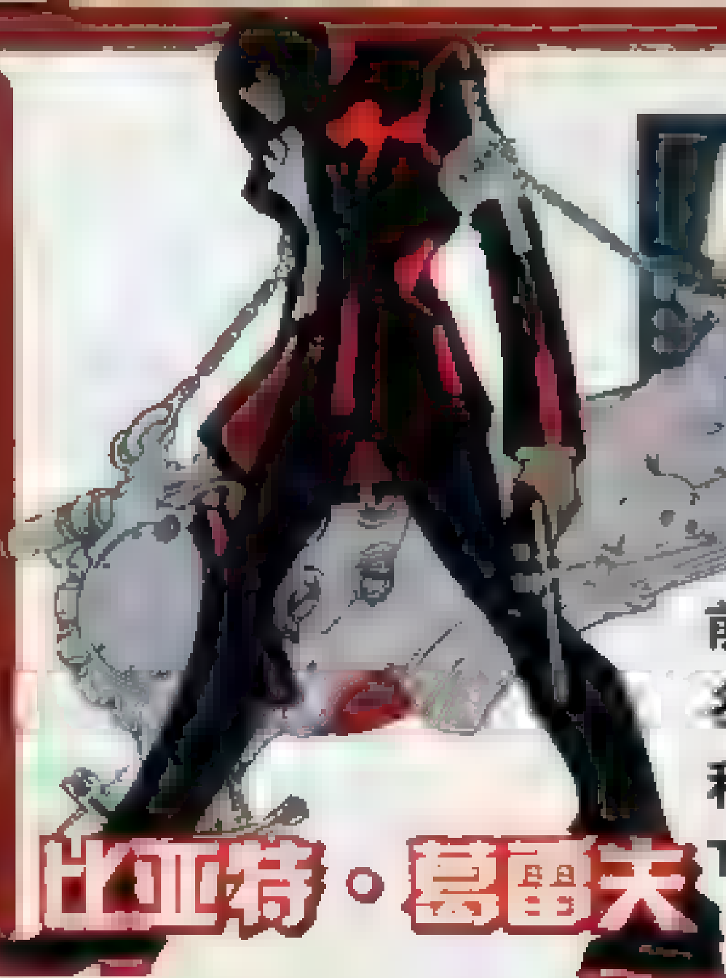
注4：配合方向键连续按键可使出连击。在原地不动连续按键可变为轮舞状态。而按住不放再松开为集气攻击（尸十二独有）。此外，可以看准时机将射来的导弹反弹回去。

注5：在锁定目标射击时对方的HP槽会显示出来。

注6：可令伤害减轻，但敌人的某些攻击是无法进行防御的。

CHARACTERS

在第一次进行游戏时，玩家只能选用主角葛雷夫，而当打过第一关之后，玩家在重新开始游戏时便能够选择尸十二以及火箭比利这两位角色了[illegible]。在操纵他们时，你会体验到一种与操纵葛雷夫完全不同的感觉。



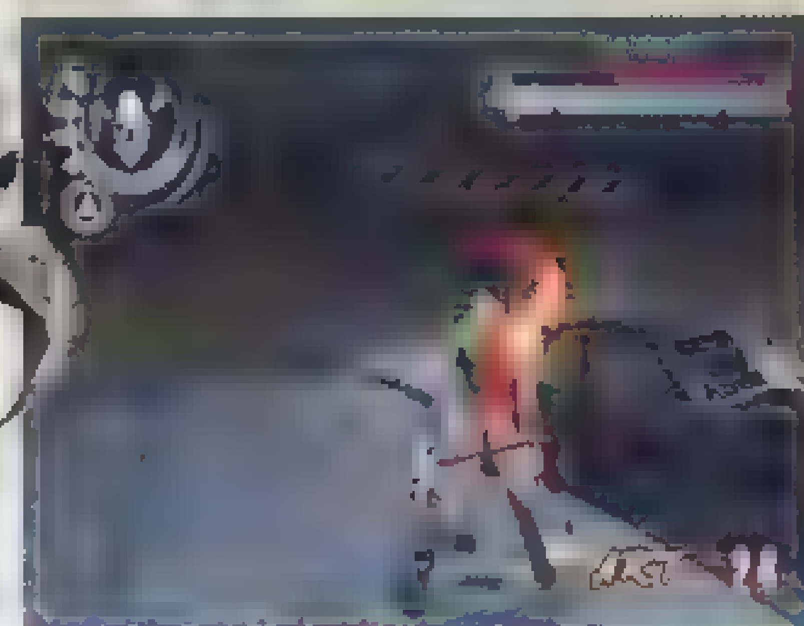
比亚特·葛雷夫

前作同时也是本作的主角，原名为普蓝顿·希特，在被好友哈利（前作最终BOSS）杀死后被T博士改造为了现在这副样子。



尸十二

希德计划的牺牲品，近身攻击型角色，速度极快，使用武器为红色光剑。与葛雷夫和火箭比利不同的是，尸十二的集气攻击并非□键，而是○键集气后的连续剑技。

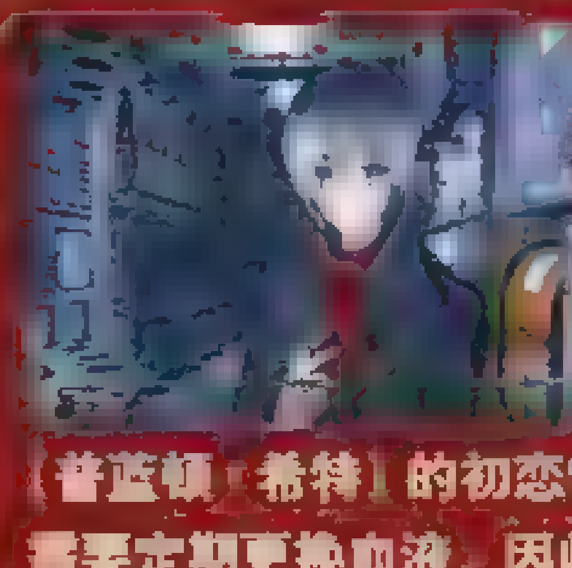




火箭比利

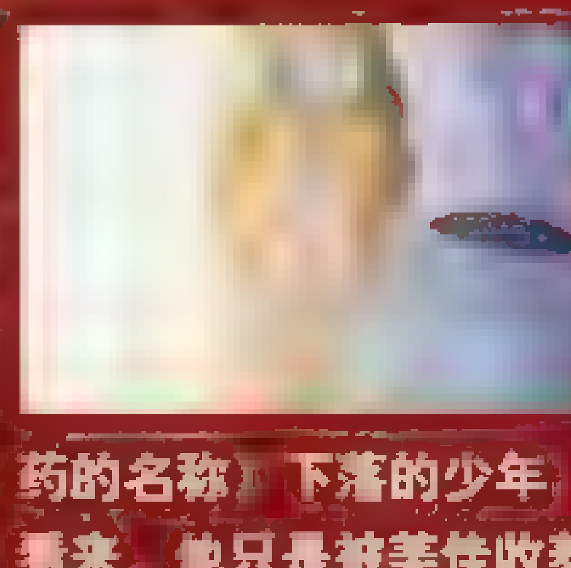


幽灵，使用武器为电吉他。吉他中可放出追踪光束，非常好用。



浅葱美佳

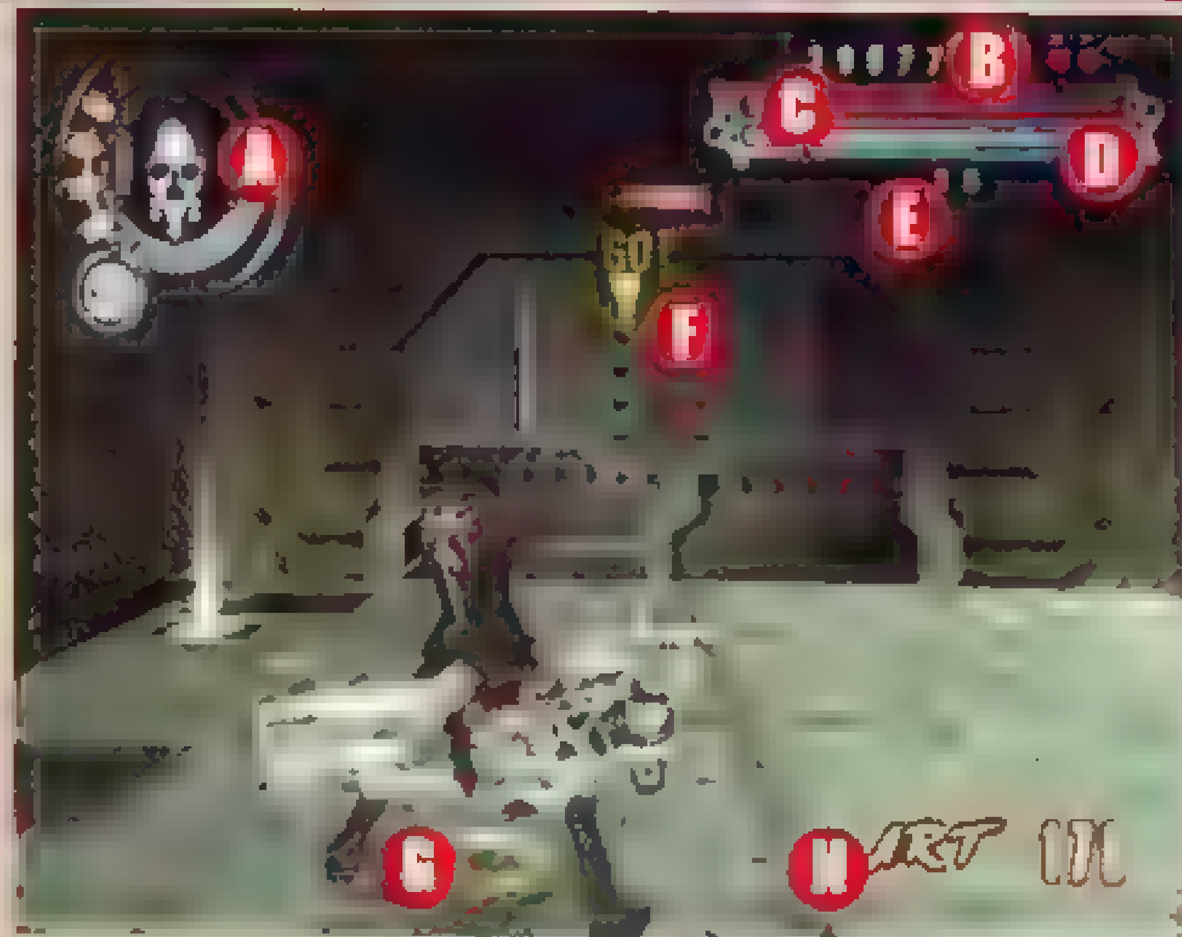
米雷尼翁创始人BIG DADDY之女，她的母亲玛丽亚是葛雷夫（普蓝顿·希特）的初恋情人，由于葛雷夫需要定期更换血液，因此美佳一直是用自己的血液来维持他的生命。在本作中，美佳的戏分要远远高于前作。



史派克

与浅葱美佳一同追踪希德（SEED，一种强化麻药的名称）下落的少年，虽然从表面上看来，他只是被美佳收养的一个丧失记忆的孤儿而已，但他的真正身分却出乎所有人的意料之外。

画面解说



A：D.S.槽。在游戏中，连续破坏物体令BEAT数增加时，屏幕右上方的火焰就会越来越大，而当火焰持续燃烧时，毁灭计量表就会开始积蓄，积满一圈时左方的黄灯便会亮起（最多可亮四个），这时就可以使用毁灭射击了。

B：难度。没有红点是EASY难度，有一个红点代表NORMAL难度，有两个红点就是HARD难度。

C：HP槽。当棺桶耐久槽消耗完毕后受到攻击时便会减少。

D：棺桶耐久槽。可以抵御敌人的攻击，当不进行攻击和跳跃活动几秒钟后棺桶耐久槽便可重新恢复，不过在这期间如果受到敌人攻击（或者自己进行攻击或跳跃）的话那时间便会重新计算。

E：代表你在特典中开启的模式的简写。

F：出口位置。

G：指示出口的方向。如果该干掉的敌人还有剩余，并且敌人并未和自己处于同一画面时，箭头便会变为红色，并指向该敌人所在的方向。

H：ART值。技如其名，当做出下面三种动作时便会令ART值增加。1.发动D.S.攻击；2.将导弹反击回去；3.近距离棺桶连续攻击；4.集气攻击。其中3和4都必须击中敌人且使出最后一击。ART值影响到特典中隐藏要素的取得以及D.S.的习得。

攻略篇

和前作一样，本作在大部分时间内基本上也是只需要不断开枪一直前进便可以了，而由于美佳会在游戏中提醒你下一步该做些什么，所以也不会出现卡关现象。因此，这次我们在攻略中将把重点放在与BOSS的战斗中，并简要介绍一下各关中需要注意的一些地方。

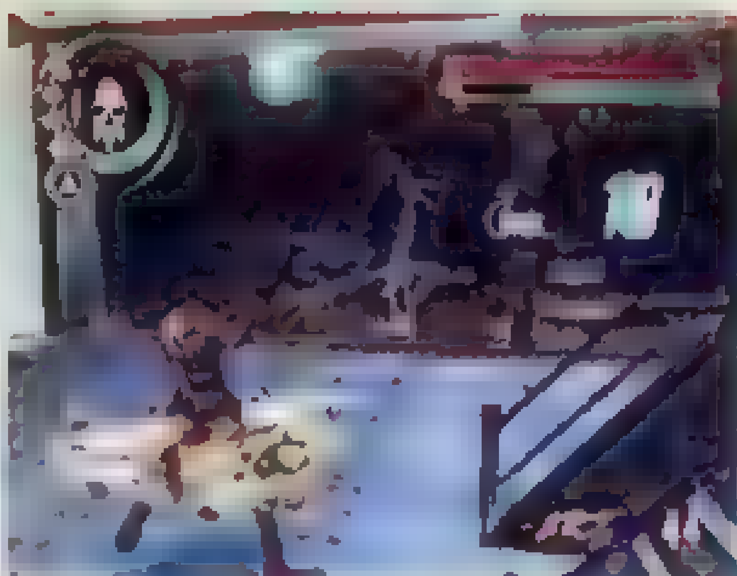


训练关

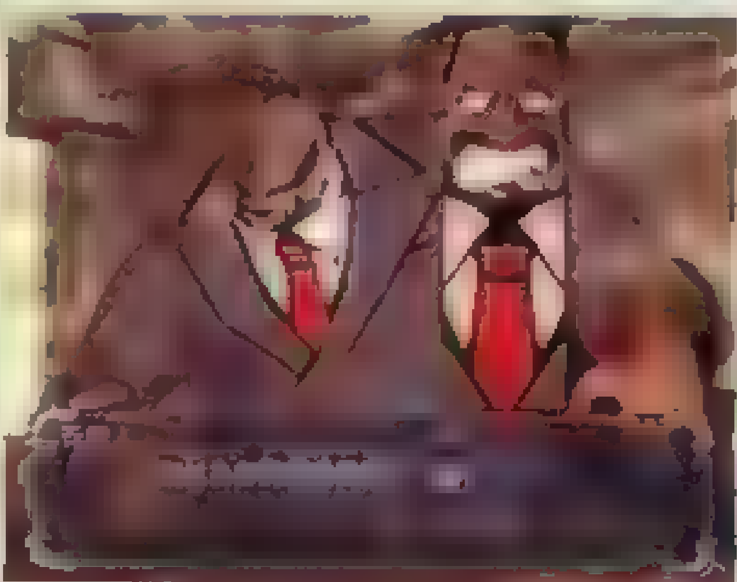
与大部分游戏一样，本作最开始的几场战斗毫无难度可言，美佳会将游戏中各种操作技巧及注意事项告诉你，由于本作增加了许多新的要素，因此即使玩过前作的朋友最好也留意一下美佳的话语，这对以后的攻关进程会有很大的帮助。

第一关 GARGOYLE HOTEL

中BOSS：直升机



直升机有两种移动方式，一种是横掠过屏幕，在此之前可以先集气，然后等其刚出现在画面上便进行射击；而一种则是垂直升降，此时它会先射出一枚导弹，用棺桶反击回去后与其对攻即可，当棺桶耐久槽消耗完毕后就躲到楼梯后面慢慢回复，反复几次便可将其解决。



BOSS：管理人

两场战斗都非常简单，当其坐在机器上时只要小心他扑过来的攻击即可。而第二场战斗更是只需要硬拼，抽空放个D.S.就足够了。

第二关 SEED HUNT





中BOSS：导弹男

由于有铁丝网挡住，因此玩家无法靠近BOSS身边，只能跳上集装箱才能攻击到他。导弹男会躲在数个集装箱后不断向这边发射导弹，使用棺桶将其反击回去即可。因此建议先将挡住视线的集装箱先击毁再对付他，如果棺桶耐久槽耗尽的话就跳下集装箱躲起来回复。

BOSS：赌场头目

没有什么好说的，转着圈不断射击即可，非常简单。

第三关 DARK CITY



本关最为困难的应该是楼顶上的那一轮战斗，敌兵如潮水般不断出现，炮弹也是不知何时就会从画面外飞过来。在这里建议藏身在左下角或右下角，以防敌人从多面进攻，看到势头不对的话就使用时间放慢型D.S.吧。

BOSS：推土机

正面攻击对这两辆推土机是无效的，因此一定要绕到侧方对其展开攻击，首先将碍事的小兵全部解决掉，然后便可以放心大胆地与其进行绕圈游戏了。

第四关 MERCENARY UNIT

从本关开始，游戏的难度开始骤然增加，因为这次玩家要对付的敌人不再是那些小混混，而变成了训练有素的军人。前进一段距离后会出现一辆战车，不过不难对付，注意将导弹反射回去就是了。

BOSS：机动战车



在战斗开始前，如果D.S.槽未满的话就将大厅内所有的柱子全部击毁以积蓄D.S.值，走到前方时第一辆机动战车出现。由于战车的火力非常猛，因此如果玩家还是照老套路硬拼的话就会死得很惨的。先躲在柱子后集气，等待战车开始乱弹齐射时就走出射击，由于战车并非追着你攻击，因此棺桶耐久槽消耗完时恢复即可，记住不要使用D.S.。当将其击毁后会同时出现两辆战车，首先用直线型D.S.集中攻击其中一辆，将其击毁后便可轻松依照之前方法对付另外一辆了。

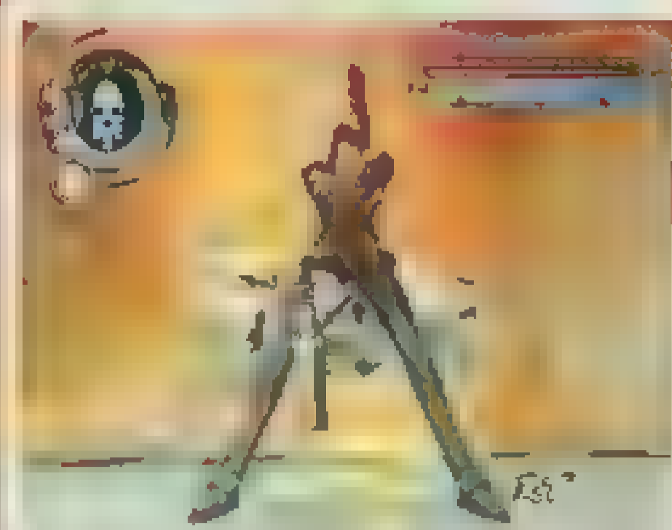
第五关 THE RESIDENCE

BOSS：赌场头目希德版

这次的BOSS是被注射了希德的赌场头目，它惟一值得注意的攻击方式便是伸长的双臂，除此之外没什么好说的，建议使用时间放慢型D.S.与其对攻。



第六关 LABORATORY



升降台上的那一轮战斗相信每位经历过的朋友都会记忆犹新吧，空中的直升机以及升降台上出现的数种敌兵构成了超强的火力网，在这里千万不要吝惜D.S.，棺桶耐久槽一耗尽就放吧。建议冲到敌兵最密集的地方使用扩散型D.S.或者使用时间放慢型D.S.，而攻击目标则以直升机为优先，此外也记住要善加利用冲击波令敌兵无法动弹。

BOSS：米雷尼翁三干部合体



战斗开始后，无视合体怪物，直接攻击墙壁上的四个制御装置（箭头会有指示），当其放出一堆炸弹时使用扩散型D.S.将其全部击破。打败后会在升降台上与BOSS的第二形态进行交战，限定时间为150秒。使用时间放慢型D.S.，锁定其头部与它对攻即可。在中途它会被打下升降台一次，趁此机会将气集满，给其最后一击吧！

第七关 DACISIVE BATTLE

BOSS：佣兵队队长杰尔



这里最令人头疼的毫无疑问便是那群会放出锁链将你牢牢捆住动弹不得的佣兵了，因此一旦看到他们上前时就绝对不要犹豫，立刻使用扩散型D.S.招呼他们吧，相比起来佣兵队长倒是不难对付，只要小心躲避他锁定我方后放出的导弹就可以了。

第八关 CHASER



在通往目的地的机场跑道的战斗中最好采取稳扎稳打的方式，不要急于前进而将所有的敌人都引出来。最需要注意的就是直升飞机了，与其硬拚只有死路一条，集气射击才是最佳的攻击方式。

中BOSS：九头文治

前作BOSS之一，不过这次要好对付得多。同前作一样，文治在HP减少到一定程度时会集气回复HP，因此在看到他跳到发电器高台上时就要注意利用集气攻击或D.S.将其射下来，而当他放出几只狼时就利用扩散型D.S.应付。



中BOSS：雪莉・沃肯

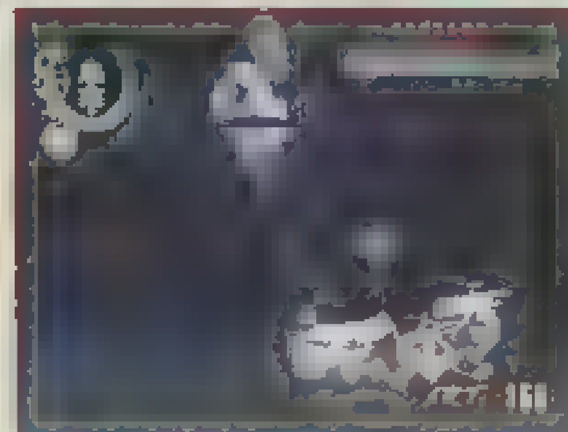
无任何难度，与其对攻都可以，当棺桶耐久槽耗尽时就绕着圈与其周旋即可。

BOSS：顿・可路西欧涅



同样是一边绕圈一边攻击，不过需要注意的是，当其消失的时候便会突然从画面外冲过来进行威力巨大的撞击，因此一旦看不到它的踪影就一定要连忙使用侧移闪避。总的来说，算是比较容易对付的一个BOSS吧。

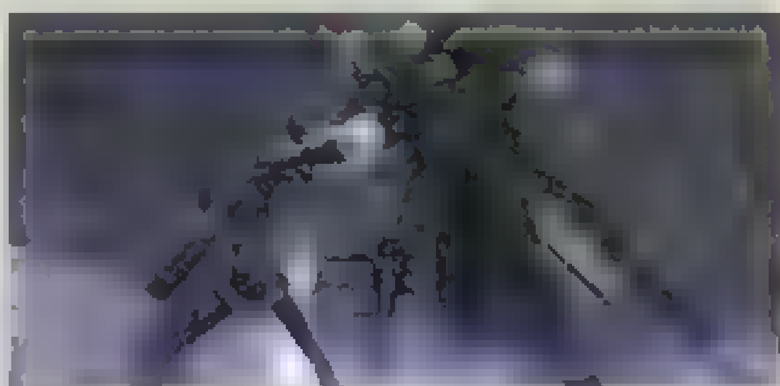
第九关 STARSHIP



在本关中将会出现游戏中惟一对跳跃有一定要求的场景，虽然说难度不高，但由于只能利用前跃跳过平台，而掉下平台后便只有重新再来，因此也许会令人感到有些厌烦，耐心一点吧。

此外，在上图场景的战斗中，敌兵是会无限出现的，如图所示，玩家只有将这种目标消灭才能前进。

中BOSS：凡格拉姆



在战斗的前半部分，采取边绕圈边射击的方式攻击，最好使用时间放慢型D.S.，而当将其的HP减少到一定程度时，凡格拉姆的震地攻击会令地板翻起，最后一次更是将所有的地板全部打起挡住玩家的去路。此时应看准凡格拉姆的方向，用直线型D.S.将路上的障碍一扫而空，然后快速向前再度使用时间放慢型D.S.与其硬拚即可。



最终BOSS：卡里诺

实际上，这是游戏中最简单的一场战斗了。在战斗途中，葛雷夫会发动超级模式令D.S.槽不断增加。在前半场战斗时，卡里诺会先放出三个浮游菱形物，分别为蓝、绿、红色，首先将红色或绿色的菱形物击破，此时场景两边黑色门之一的防护罩便会暂时消失4秒钟（击破哪种菱形物，相应颜色的防护罩便会消失），抓住这个机会瞄准门使用直线型D.S.将两扇门击毁。之后在你身边四周会不断出现浮游攻击物，看准时机使用扩散型D.S.将蓝色菱形物和浮游物一并击碎，然后迅速靠近卡里诺再次使用扩散型D.S.就可进入第二阶段的战斗。

肉搏战开始，当卡里诺处于防护罩中时是不会攻击玩家的，而玩家的攻击也无法伤其分毫。需要注意的是，当卡里诺消失后必定会突然出现在玩家身后，因此一定要记住及时使用侧移或前冲躲避。

在两场战斗中，卡里诺都会使用技能令时间放慢，而此时玩家也可以使用时间放慢型D.S.进行中和。此外，如果棺桶耐久槽消耗完毕的话一定记住要及时使用D.S.令其进行回复，哪怕放空枪也可以，反正D.S.槽是会不断增加的。

研究篇

CUSTOMIZE各要素出现条件

名称	出现条件	作用
SHOT LEVEL2	游戏时间3小时以上，射击子弹数3万发以上	射击攻击力1.5倍
SHOT LEVEL3	游戏时间10小时以上，射击子弹10万发以上	射击攻击力2倍
SHOT LEVEL4	游戏时间30小时以上，射击子弹30万发以上	射击攻击力3倍
CLOSE RANGE LEVEL2	游戏时间5小时以上，射击子弹10万发以上	棺桶攻击力1.5倍
CLOSE RANGE LEVEL3	游戏时间20小时以上，射击子弹20万发以上	棺桶攻击力2倍
CLOSE RANGE LEVEL4	游戏时间40小时以上，射击子弹40万发以上	棺桶攻击力3倍
INVINCIBLE	HARD难度下通关	棺桶耐久值不减
CAMERA ANGLE	不接关通关	第一人称视点模式
内藤天使模式	射击子弹50万发以上	
UNLIMITED DEMOLITION	全角色通关，找齐50个内藤天使	D.S.槽自动积蓄
HIGH SPEED	通关时TIME SKULL90以上	游戏速度加快1.5倍
DIFFERENT CHARTER	使用三人在不开启特典的情况下通关	可变换使用角色的模样
ALL EXPLODES	通关时BEAT SKULL在90以上	击破目标时对方必定爆炸

最终奥义：进化因子



这是本作隐藏的最终秘奥义。在游戏中，当棺桶耐久值小于10%或消耗完毕，并且ART值在50以上时便可以通过指令发动。首先跳起按○键使出冲击波，然后按住R2不放作出挑衅动作，并在此种情况下顺序按□键和○键，最后松开R2便可以使用了。

遗传因子的效果为：无敌、时间放慢、可以无限使用蓄力攻击，但玩家将无法移动，而ART值也将不断减少，当ART值变为零时便会回到正常状态。在中途可以按R2键中止该招。

EXTRA各要素出现条件

名称	出现条件	作用
STAGE SELECT	全员通关	随意选择关卡
BOSS RUSH	全员通关，最终评价 ART POINT SKULL80 以上	可与全部 BOSS 进行连续战斗
ENEMY RUSH	全员通关，最终评价 KILLS SKULL80 以上	可与无限出现的敌兵进行战斗
PLAY MOVIE	全员通关，任意一人最终评价 ART POINT SKULL100 以上	随意播放动画
PLAY CONVERSATONS	全员通关，任意一人最终评价 BEAT COUNT 999	随意播放过场剧情
PLAY SOUND EFFECTS	全员通关，任意一人最终评价 LIFE REMAINING 100%	随意播放 BGM 及语音



杂谈篇

杂谈一：游戏心得感想

1.本作的流程要远远长于前作，系统也更加丰富多变，而各种隐藏要素更是大大增加，但随之而即的，便是难度也相应地进行了提升。尤其是当游戏中期出现会躲闪挪移的敌人时更是如此了。因此玩家就不能像前作一样只是一个劲地向前冲了，一定要合理地利用防御、集气攻击、横向侧跃射击以及D.S.才能顺利前进。

2.由于D.S.最多只能积蓄四次，而使用D.S.后又会令棺桶耐久槽得以一定的恢复。因此玩家应该合理地利用这一点，不要吝啬D.S.，能用则用。



3.本作中新增的集气攻击威力还算是比较大的，尤其是在对付杂兵时几乎是一枪一个。不过，如果集气时间过长的话葛雷夫便会进行连续集气射击，此时出现的空档便会非常大，虽然可以通过侧移取消，不过还是建议一次次地使用。



4.虽然说在菜单中可以选择连射，令玩家的手腕疲劳度稍微减轻一些，但这样便无法使用集气射击，战斗时的难度便会骤然增加。因此只推荐给对自己实力有自信的玩家。另外，由于尸十二的集气攻击是○键，因此给其设定连射就没有任何问题了。

5.“与《生化危机》系列”不同的是，《铳神O.D.》的瞄准并非全自动的，玩家需要面对敌人所在的方向，而且距离合适的话才能进行瞄准，这点是本人认为游戏做得比较失败的一个地方。另外，本作的自动瞄准只是针对地面上的目标，因此在对付空中敌人时一定不要忘记先按L1进行瞄准。



6.在对付大部分BOSS时，使用时间放慢型D.S.是最好的选择。抓住BOSS停下的时机使用，然后正对BOSS，先连续按键会变为乱舞状态，再将左摇杆推上对BOSS展开速射对攻，棺桶耐久槽耗尽时就再次使用D.S.令其进行补充，这样很快就能结束战斗。不过，在对付机动战车这类的疯狂型BOSS时还是老老实实地采用技术型打法吧。

杂谈二：一代、O.D.及动画版

相信许多朋友在进行本作的途中一定会对剧情产生许多疑问吧。比方说，第八关的中BOSS，曾在前作中登场的九头文治为何会在临死前称呼葛雷夫为“大哥”？之后出现的那个称自己的父亲和丈夫都是死于葛雷夫手中的黑人女子又是谁呢？

即使你普通关过前作，也肯定对以上的这些疑问感到一头雾水。那是因为，实际上，本作延续的并非一代剧情，而是前不久刚刚播映完的动画版的剧情。

动画版的剧情源自一代，但并非完全照搬，而是对其进行了很大部分的补充和修正。故事背景也由近未来改为了现代。在动画中，玩家可以充分了解到普兰顿·希特是如何变为比亚特·葛雷夫的；米雷尼翁这个黑帮组织的演变过程，以及葛雷夫与前作的那几个BOSS，尤其是最终BOSS哈利·玛古德威尔之间的恩恩怨怨。

在这里先解答一下上面的那两个疑问吧。

1.九头文治原来是一名职业杀手，后在败于普兰度·希特（葛雷夫生前的名字）后被他以及哈利的人格魅力所吸引而成为了两人的手下，这就是他为何会称呼葛雷夫为“大哥”的原因。顺便说一句，主角之一的尸十二实际上就是文治的弟弟，而他的原名则是……九头十二……

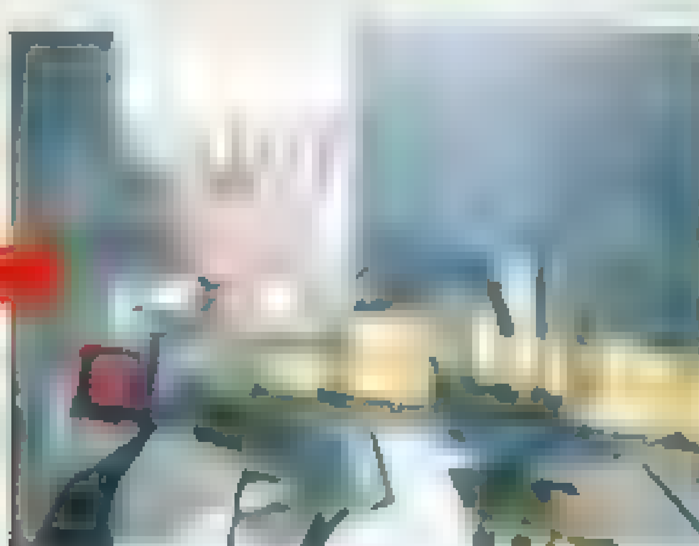






2.虽然头发变短了，但那位黑人女子毫无疑问便是前作最终BOSS哈利的妻子——雪莉·沃肯，而她所说的父亲便是也曾在前作中登场的BOSS之一，米雷尼翁四天王之一的贝尔·沃肯（就是那个戴墨镜的黑人老头。虽然这里介绍的是《铳神O.D.》，不过，本人还是更希望所有动漫迷们都去看一下动画，这是近一段时间来笔者最为喜欢的一部作品了，而普兰度的回忆部分更是全剧中最为精彩的部分，这里就不多说了，以后有机会的话，一定会在动漫园中向各位详细介绍这部作品的，敬请期待！





▲虽然发色甚至相貌都发生了变化，但从嘴角的那颗痣以及她的话语中我们就可以知道，这个被改造的亡者士兵便是雪莉·沃肯。

后记

其实，本人之所以要接下这款游戏的攻略任务，是因为前几天刚刚一口气看完了《铳墓》的动画，并且深深被本作的剧情打动了。虽然说动画源自一代，但与游戏相比却几乎有如两部作品，尤其是追加的追忆篇更是堪称为经典，算是近期难得一见的佳作。

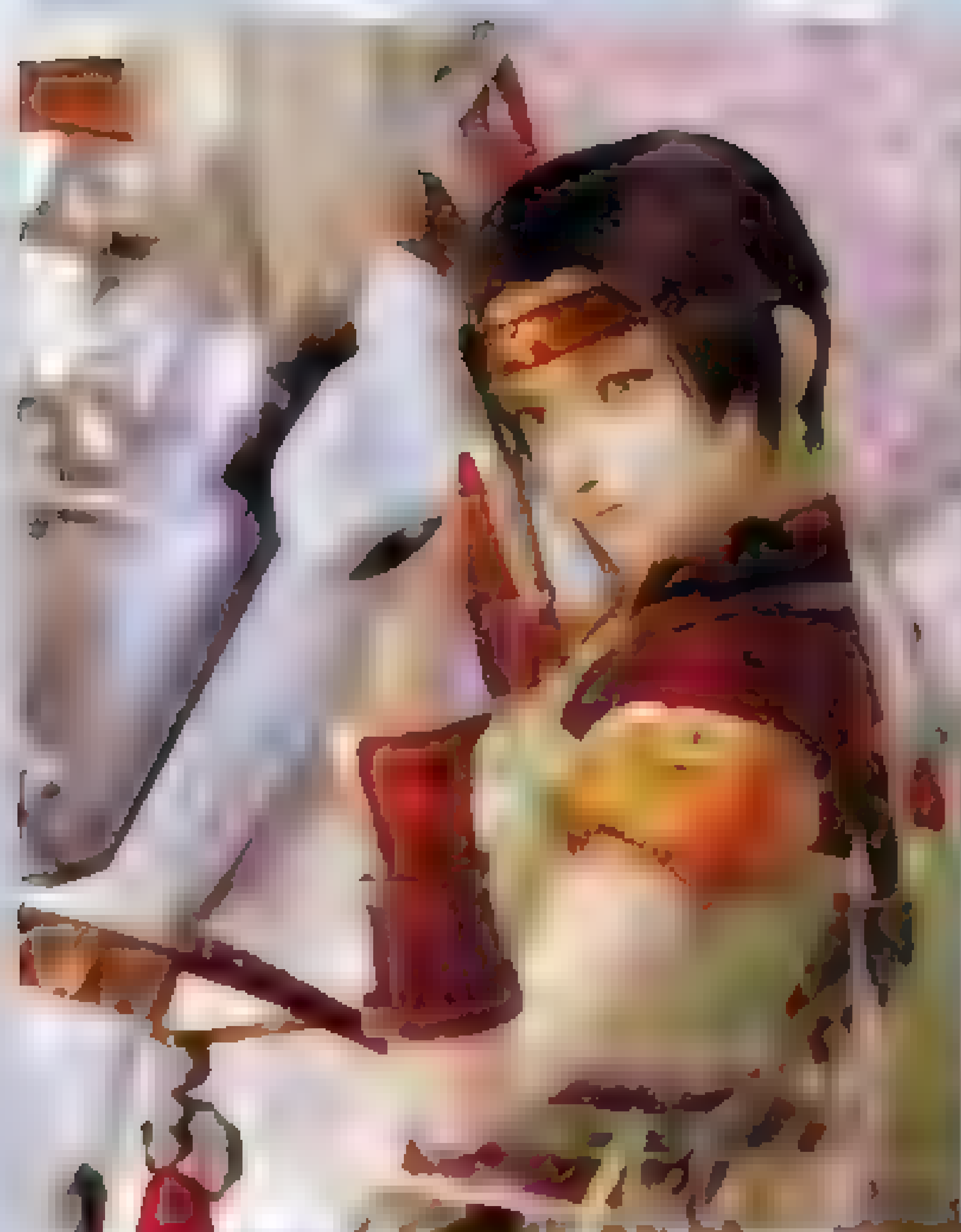
回到游戏中来吧，这部《铳神O.D.》相比前作确实有着不小的进步，无论是从系统、剧情还是可玩性上都是如此，但视点问题依然没有得到解决，而且由于战斗尤其激烈的缘故，推荐玩家玩半个多小时左右就应该让眼睛休息一下。

最后需要指出的是，由于游戏是在香港地区推出的，所以在某些人名、地名及专用术语上不太符合国内玩家的习惯，因此，如果之后动漫园或其他栏目中提到这部作品及动画版时，还是会用回本刊之前的译名的。

最后的最后……超强烈推荐《铳墓》动画版！



文：沙罗





真·三国无双 3 帝国　KOEI/ω-FORCE　S·ACT

PS2　真·三国无双 3 Empires　2004 年 3 月 18 日　日版

[illegible]

对应硬盘　杜比定向逻辑　只对应 DS2 手柄　推荐玩家年龄 12 岁以上

研究中心

Research Center

在本作的"争霸模式"中，算上演义和假想两种类型的话，共计有 105 个特别事件。在游戏发售 2 个月之后，厂商终于公开了这 105 个事件的详细出现方法。不管是普通的对话还是即时演算动画的出现方法，都能够在下表中找到。虽然有些事件的内容非常简洁且实现方法比较麻烦，不过相信还是会对那些希望达成全事件的玩家有所帮助。

争霸模式全事件表

事件名	限制	发生时机	发生条件及事件内容
乱世的誓言	无	回合开始时	第一回合，自势力的支配城市为濮阳、平原、天水、长安、成都、交趾中的任意一个。●二位武将一起宣誓在乱世中一闯天下。
野心的萌芽	无	回合开始时	第一回合，自势力的支配城市为许昌、北平、北海、洛阳、西凉、下邳中的任意一个。●宣言我方会取得胜利。
渡过大河	无	回合开始时	第一回合，自势力的支配城市为长沙、建业、合肥、永安、南蛮、襄阳中的任意一个。●宣言将一统中原。
光芒大道	无	回合开始时	第一回合，自势力的支配城市为晋阳、汉中、江陵、零陵、南海、柴桑中的任意一个。●下定决心步入乱世之战。
战端（进攻方）	无	战斗开始时	一般侵攻战开始前，一定几率发生。●激励士兵。
战端（防守方）	无	战斗开始时	一般防卫战开始前，一定几率发生。●激励士兵。
突击	无	战斗开始时	一般侵攻战开始前，若自势力支配城市 5 座以上、武将 5 人以上、自势力支配城市比对方多时发生。●下令出击。
兵法的奥妙	无	战斗开始时	一般防卫战开始前，若自势力支配城市在 5 座以上、武将 3 人以上、对方支配城市多于自势力时发生。●鼓舞士兵。
短暂的交谈 吕布与貂蝉	无	回合开始时	自势力中有吕布和貂蝉在，且两人任职 11 回合以上、前 2 回合内均参加过战斗。●吕布和貂蝉对话。
短暂的交谈 刘备与孙尚香	无	回合开始时	自势力中有刘备和孙尚香两人在，且两人任职 6 回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●刘备和孙尚香对话。
短暂的交谈 孙策和大乔	无	回合开始时	自势力中有孙策和大乔两人在，且两人任职6回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孙策和大乔对话。
短暂的交谈 周瑜和小乔	无	回合开始时	自势力中有周瑜和小乔两人在，且两人任职6回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●周瑜和小乔对话。
短暂的交谈 孟获和祝融	无	回合开始时	自势力中有孟获和祝融两人在，且两人任职 11 回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孟获和祝融对话。
短暂的交谈 诸葛亮和月英	无	回合开始时	自势力中有诸葛亮和月英两人在，且两人任职 6 回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●诸葛亮和月英对话。
短暂的交谈 曹操和夏侯惇	演义	回合开始时	自势力中有曹操和夏侯惇两人在，且两人任职 11 回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●曹操和夏侯惇对话。
短暂的交谈 典韦和许褚	演义	回合开始时	自势力中有典韦和许褚两人在，且两人任职6回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●典韦和许褚对话。
短暂的交谈 陆逊和吕蒙	演义	回合开始时	自势力中有陆逊和吕蒙两人在，且两人任职6回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●陆逊和吕蒙对话。
短暂的交谈 关羽和张飞	演义	回合开始时	自势力中有关羽和张飞两人在，且两人任职 11 回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●关羽和张飞对话。
短暂的交谈 孙权和周泰	演义	回合开始时	自势力中有孙权和周泰两人在，且两人任职6回合以上，但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孙权和周泰对话。
光辉之旗下	无	回合开始时	自势力支配城市 5 座以上、武将 3 人以上。●臣下赞叹自国的壮大。
水面照映的天下	无	回合开始时	残余势力在 3～6 之间、自势力武将 3 人以上、参与势力中有 3 个以上的支配城市在 5 座以上。●天下三分，决心统一三国。
走到王座之前	无	政策实行后	自势力的君主被推举为皇帝后发生。●在王座前一展抱负。
南方的怪物	演义	战斗开始时	自势力不是孟获、敌势力为孟获、孟获支配的城市开始生产工具象铠。●孟获带着大象一起出击。
朝向霸道	无	战斗开始时	全势力只剩 2 个、自势力武将 3 人以上、攻击敌势力王城市。●最后的战斗开始。
武神之舞	无	战斗结束后	自势力武将 4 人以上、一回合内的战斗玩家控制武将杀人数 1000 以上、该武将非君主、该战斗获得胜利。●被赞为千人斩。
为爱而战	演义	回合开始时	12～15回合之间，自势力非董卓势力、董卓势力健在并支配有洛阳和长安、拥有吕布和貂蝉。●听了貂蝉的话后吕布决心叛变。
暴威肆虐	演义	战斗结束后	自势力不是董卓、董卓势力健在、吕布在董卓军中、董卓支配了洛阳与长安、事件"为爱而战"发生之后。吕布在长安新建势力。●貂蝉、陈宫成为吕布势力。
黄天之岚	演义	政策实行后	第一回合，自势力非张角。●黄巾征讨战开始。
请愿	无	战斗结束后	一段回合内任意武将没有参战。●请求参战。
磨砚	无	政策实行后	一段回合内任意武将的提案没被采纳。●请求采纳。
恶鬼的愿望	无	政策实行后	采用了一定量的恶政。●势力变成恶政。
德高望重者的道路	无	政策实行后	采用了一定量的善政。●势力变成善政。
才女的光耀	无	政策实行后	月英在自势力中，某一回合会出现虎战车开发。●报告虎战车开发完毕。
弓腰姬与仁之汉	演义	政策实行后	自势力为孙坚或刘备、孙坚势力中有孙尚香、刘备与孙坚势力结盟。●刘备与孙尚香对话。
绝美的邂逅	无	回合开始时	自势力有张郃与甄姬两人、张郃任职 6 回合以上、甄姬任职 2 回合以下。●张郃与甄姬对话。
小霸王	无	回合开始时	1～15 回合内、自势力为孙坚、支配城市 6 座以上、自势力中有孙策和周瑜。●周瑜称赞孙策。
江东之花	无	回合开始时	5 回合以后，自势力中有大乔、小乔。●两人称赞PLAYER。
心直口快	无	回合开始时	自势力中有吕蒙和甘宁在，且两人任职 6 回合以上。●吕蒙和甘宁对话。
好敌手	无	回合开始时	自势力中有诸葛亮和司马懿在，且两人任职 6 回合以上、前 2 回合内均参加过战斗。●诸葛亮和司马懿对话。
质不同志同	无	回合开始时	自势力中有赵云和张飞在，且两人任职 6 回合以上。●赵云和张飞对话。

事件名	限制	发生时机	发生条件及事件内容
面具之下	无	回合开始时	自势力中有黄忠和魏延在，且两人任职 6 回合以上。●黄忠和魏延对话。
莫逆之交	无	回合开始时	自势力中有周泰和魏延在，且两人任职 6 回合以上。●周泰和魏延对话。
在暗地里哭泣	无	回合开始时	自势力为董卓、拥有貂蝉并任职 6 回合以上、吕布不在自势力中。●貂蝉为自己今后的日子叹息。
继承者	无	回合开始时	自势力中有诸葛亮和姜维在，且诸葛亮任职 10 回合以上、姜维任职 5 回合以上。●诸葛亮和姜维对话。
运筹帷幄	无	回合开始时	自势力中有诸葛亮和陆逊在、两人任职 6 回合以上、两人在过去 2 回合内的政策均被采纳。●诸葛亮和姜维对话。
神算的深渊	无	回合开始时	自势力中有诸葛亮和庞统在、两人任职 6 回合以上、两人在过去 3 回合内的政策均被采纳。●诸葛亮和庞统对话。
水镜先生的话	演义	回合开始时	自势力的支配城市未满 8 座、经常采纳善政、1～20 回合内。●水镜先生告知诸葛亮、庞统的存在。
仁义的背后	演义	回合开始时	自势力为刘备、支配有永安、拥有庞统、刘璋支配有成都。●庞统进言进攻成都。
向南去	演义	回合开始时	25 回合以后，自势力为刘备并支配有成都、拥有诸葛亮、孟获势力健在、西凉与南蛮被其他势力支配。●诸葛亮进言南征。
到义兄那里去	演义	战斗结束后	10 回合以后、自势力为刘备、拥有关羽且任职 2 回合以下。●关羽回到兄长身边。
讨伐奸雄	演义	回合开始时	30 回合以后、自势力为刘备或孙坚、曹操势力支配城市 5 座以上、自势力与曹操势力相邻。●决意要进攻曹操。
不吃掉老虎的话	演义	回合开始时	30 回合以后、自势力为刘备或曹操、孙坚势力支配城市 5 座以上、自势力与孙坚势力相邻。●决意要进攻孙坚。
与大义的对决	演义	回合开始时	30 回合以后、自势力为孙坚或曹操、刘备势力支配城市 5 座以上、自势力与刘备势力相邻。●决意要进攻刘备。
英雄的夕阳	无	战斗结束后	第 100 回合，残余势力在 2 个以上。●进入结局。
成就大业	无	战斗结束后	全国统一后发生。●进入结局。
凶武怒吼	无	战斗开始时	一般侵攻战，若吕布在场则发生。●吕布登场。
黄天当立	演义	战斗开始时	一般防卫战，若张角为自势力则发生。●激励讨伐官军。
南蛮王	演义	战斗开始时	自势力为孟获、战斗时孟获参战。●孟获登场。
名族对白马将军	演义	战斗开始时	自势力为袁绍或公孙瓒、在对方的支配领域中发生战斗。●袁绍和公孙瓒对话。
故人一决雌雄	演义	战斗开始时	自势力为袁绍或曹操、在对方的支配领域中发生战斗。●袁绍和曹操对话。
反骨相	演义	回合开始时	自势力为刘备、拥有魏延和诸葛亮。●诸葛亮说魏延有反骨之相。
应托付之物	演义	回合开始时	自势力为孙坚、拥有黄盖、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孙坚和黄盖对话。
血脉与大器	无	回合开始时	自势力中有曹操和袁绍、两人任职 6 回合以上、曹操 2 回合内参加过战斗、袁绍 4 回合内没有连续参加过战斗。●曹操和袁绍对话。
羁绊	无	回合开始时	自势力中有夏侯敦和夏侯渊、两人任职 11 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●夏侯惇和夏侯渊对话。
只有锻炼	无	回合开始时	自势力中有曹仁和徐晃、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●曹仁和徐晃对话。
金兰之交	无	回合开始时	自势力中有孙策和周瑜、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孙策和周瑜对话。
红之斗将们	演义	回合开始时	自势力中有孙策和太史慈、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●孙策和太史慈对话。
二乔绽放	无	回合开始时	自势力中有大乔和小乔、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●大乔和小乔对话。
武人慧眼	无	回合开始时	自势力中有关羽和张辽、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●关羽和张辽对话。
神弓胜负	无	回合开始时	自势力中有黄忠和夏侯渊、两人任职 6 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●黄忠和夏侯渊对话。
战神的咆哮	无	战斗开始时	自势力中有张辽、张辽参加合肥的战斗、一定几率发生。●张辽登场。
锦马超	无	战斗开始时	自势力中有马超、马超参加西凉的战斗、一定几率发生。●马超登场。
才华横溢	无	战斗开始时	自势力中有陆逊、陆逊参加江陵的战斗、一定几率发生。●陆逊登场。
天水之麒麟儿	无	战斗开始时	自势力中有姜维、姜维参加天水的战斗、一定几率发生。●姜维登场。
老将发威	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有黄忠、黄忠参加汉中的战斗、一定几率发生。●黄忠登场。
成就大事	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有徐晃、徐晃参加襄阳的战斗、一定几率发生。●徐晃登场。
赌上智勇	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有吕蒙、吕蒙参加襄阳的战斗、一定几率发生。●吕蒙登场。
干架的甘宁	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有甘宁、甘宁参加合肥的战斗、一定几率发生。●甘宁登场。
实施之美	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有张郃、张郃参加天水的战斗、一定几率发生。●张郃登场。
面向天下的布石	无	战斗开始时	一般侵攻战、自势力中有诸葛亮、诸葛亮参加天水的战斗、一定几率发生。●诸葛亮登场。
义之刃、为了天下	无	战斗开始时	一般防卫战、自势力中有关羽、关羽参加襄阳的战斗、一定几率发生。●关羽登场。
一身为垒	无	战斗开始时	一般防卫战、自势力中有曹仁、曹仁参加江陵的战斗、一定几率发生。●曹仁登场。
野心、蠢蠢欲动	无	战斗开始时	一般防卫战、自势力中有司马懿、司马懿参加天水的战斗、一定几率发生。●司马懿登场。
蓝色迅雷	演义	战斗开始时	一般防卫战、自势力为曹操、拥有夏侯渊、夏侯渊参加汉中的战斗、一定几率发生。●夏侯渊登场。
败北之后	无	战斗结束时	战斗失败。●对失败进行反省。
双眼映出之光	演义	战斗结束时	自势力为曹操、拥有夏侯惇并参加战斗、战斗失败。●夏侯惇失去左眼。
虎痴之武	演义	回合开始时	自势力为曹操、拥有许褚、两人任职 4 回合以上、但是若两人长期没有参加战斗的话则不一定会发生。●曹操和许褚对话。
舍命	演义	战斗结束后	自势力为曹操、拥有典韦并参战、战斗失败。●典韦示忠。
忠义之伤	演义	战斗结束后	自势力为孙坚、拥有孙权和周泰、两人参加战斗并战败。●周泰保护孙权。
次代之活跃	无	战斗结束后	自势力中有孙权、参加合肥之战并战败。●孙权下决心再起。
张飞显威	演义	战斗结束后	自势力为刘备、拥有张飞并参加战斗、战斗失败。●张飞大显身手。
龙之归还	演义	战斗结束后	自势力为刘备、拥有赵云并参加战斗、战斗失败。●赵云单骑归来。
火神末裔	演义	战斗结束后	自势力为孟获、拥有祝融、其不参加战斗并战败。●祝融大怒。
初次胜利	无	战斗结束后	1～3 回合内第一次战斗获得胜利。●发表感想。
倾国之美	无	战斗结束后	将甄姬捕获并登用。●甄姬述说加入的理由。
次代大志	无	战斗结束后	孙策参加战斗，捕获太史慈并登用。●太史慈被孙策所感服、希望加入。
董卓入宫	演义	战斗结束后	自势力为董卓、支配了洛阳、该回合战斗获得了胜利。●董卓大悦。
苍天已死	演义	战斗结束后	自势力为张角、支配了洛阳、该回合战斗获得了胜利。●张角大悦。
华丽之都	演义	战斗结束后	自势力为袁绍、拥有张郃并参加洛阳之战、获得胜利。●袁绍大悦。
玉丽妖光	演义	战斗结束后	自势力为孙坚（非皇帝）、支配都市 5 座以上、特别战斗“董卓诛伐战”获胜。●孙坚发现玉玺。
被托付的牙	演义	回合开始时	自势力为孙坚（非皇帝）、支配都市 4 座以上、拥有孙策。●回答“はい”的话孙坚变成将军、孙策成为君主。
未来之虎	演义	回合开始时	自势力为孙策（非皇帝）、支配都市 9 座以上、拥有孙权。事件“被托付的牙”发生完毕。●回答“はい”的话孙策变成将军、孙权成为君主。
继承虎之者	演义	回合开始时	自势力为孙坚（非皇帝）、支配都市 5 座以上、拥有孙权、无孙策。●回答“はい”的话孙坚变成将军、孙权成为君主。
卧龙出庐	演义	回合开始时	自势力为刘备、支配都市 6 座以下、事件“水镜先生的话”发生完毕、采纳一定量的善政、诸葛亮不属于任何势力。●回答“はい”的话诸葛亮加入。
凤雏参阵	演义	回合开始时	自势力为刘备、支配都市 6 座以下、事件“水镜先生的话”发生完毕、采纳一定量的善政、庞统不属于任何势力。●回答“はい”的话庞统加入。

研究中心

文：火花天龙剑
文森特&桂木弥生

新天魔界 Generation of Chaos IV
ジェネレーション オブ カオス IV ™

新天魔界 混沌时代IV	IDEA FATORY	SLG
PS2	2004年4月22日	日版
限定版8800日元		

"《混沌时代》系列"(以下简称为《GOC》系列)作为PS上"《鬼魂力量》"(以下简称为《SF》)的续作，在日本拥有颇高的人气，可惜在我国却只拥有很少的玩家。Idea Factory公司(以下简称为IF)虽然不是很大的企业，但从系列第一作开始便一直把"创新"和"努力"当成他们制作产品的铭鉴。可以说，这个公司的任何作品都是在这两个词的激励下完成的，也许该公司的作品现在还不能和《火纹》、《三国》等经典SLG大作相比，但庞大、严谨的故事构成，个性丰富的角色们外加精美的人设却得到了玩家们的肯定和喜爱，并得以在竞争日益激烈的游戏市场中占有一席之地。现在作为它在PS2上的"《GOC》系列"第四个作品——完全脱胎换骨的《新天魔界 混沌时代IV》终于发售，因此借着本文把这个游戏里系统设定和游戏的隐藏部分做一个简单的研究，希望能借此吸引越来越多玩家喜欢这个系列。

故事简介

失落的大陆(ロストグラウンド)，这是一个因为众神之间的战争而失去了神存在的大陆。自古以来这个大陆上便生存着众多的种族，这便是其中一个名为"人类"种族的故事。

阿维鲁斯历1599年，本来居住在北海孤岛上的人类开始渡海向大陆本土移民。初次登上大陆的人类对于眼前所看到一切发出了惊叹，拥有翅膀可以在天空飞翔的人，可以开口说话、拥有高深智慧的猫人，可以站立起来步行，拥有无比力量的蜥蜴人等等众多的亚人种……刚刚来到大陆的人类在各个种族的栖息地和亚人们和平地相处着。但是很快，各个种族之间的平衡被打破了，各个种族开始建立自己的国家，并开始对其他种族发动战争。移民过来的人类们来到了失落大陆的最北方——寒冷地带，建立了自己的国家。人类的贵族凯鲁·阿尼欧米斯公爵担任初代国王，阿维鲁斯历1600年，被称做托兰巴尼亚王国的人类国家正式成立。

随着时间的流逝，托兰巴尼亚王国的第六代国王诺克鲁是个醉心于享乐的人，他为了自己的奢华不惜向人民抽以重税，弄得整个王国怨声载道。最终愤怒的国民推翻了诺克鲁的统治，宣布国家为自由王国。但是过度的自由却使得国内上下混乱一片，这个时候原王国的军务大臣泽奥诺克斯对王国最高评委会提出自己担任领导者的要求，为了能够尽快恢复国家秩序，贵族们提议恢复王权统治，泽奥诺克斯作为初代国王登基，于是托兰巴尼亚帝国诞生了。处于贫寒地带的托兰巴尼亚帝国为了能够得到足够的粮食与温暖，在皇帝泽奥诺克斯的提议下积极整顿军备，准备发动侵略战争。

一年后，托兰巴尼亚帝国在挖掘古代战场时意外地发现了"诸神战争"时的遗物——巨大龙的尸骸。数月后，托兰巴尼亚帝国正式开始了侵略战争。这一年是阿维鲁斯历1702年，围绕着远古时代超生物——"龙"所发生的故事拉开了帷幕……

世界观的分析

时间轴

作为"永无大陆物语"的一部分，此作的发生地"失落的大陆"和前几作中的永无大陆、奥鲁德大陆等大陆都是存在于同一个星球上的，而这个星球的统称便是"永无大陆"，所以我们才把所发生在这个星球上的故事称为"永无大陆物语"。既然世界观是相同的，那我们就可以计算一下此作故事发生的时间(从星球的角度来说，而不是单指该大陆)。根据此作中出现的奥鲁德大陆上拉迪亚王国的王——威雷斯(前作主角)为28岁作为换算的基准，那此作的故事也就是发生在前作5、6年后。(前作中的威雷斯为20岁，2、3年的时间可以理解是前作中威雷斯冒险所用的时间。)同时此作中还出现了"《GOC》系列"第一作和第二作的两位主角，魔族少女罗塞、少年骑士艾利鲁，这两作的时间是平行的，故事都发生在永无大陆历——魔导世纪1030年。此作中出现的艾利鲁年龄设定是15岁和第二作中是完全一样的，而罗塞的年龄设定则是21岁比初作中设定的大了一岁，由此可以看出此作的故事是在第一作和第二作大约一年后发生的。



以上结论就得出这样一个公式：

失落的大陆：阿维鲁斯历1702年(此作发端)=奥鲁德大陆：封神历138年(前作故事已结束)=永无大陆大陆：魔导世纪1031年(最初两作主角的故事已结束，但大陆战乱未停止。)

众神战争

游戏剧情中提到了这场在"失落的大陆"太古时代发生的大战，但是游戏中却并未对"众神"的真面目多加解释，在这里我们就可称其为"古代神"。按照永无大陆神学理论，真正意义上的古代神都是由星之声(星球之神)——海尔盖亚生出来的，而这些"古代神"也只存在于星球的中心永无大陆(当然现今已所剩无几)，其他的大陆就再没有出现过"古代神"的记录。"失落的大陆"中的这些"古代神"从他们可以制造武器和有着高超技术这一点来判断，他们很可能就是太古时代永无大陆大陆上最强盛、科技文明最发达的斯顿卡帝国的人，因为当时的斯顿卡帝国就已开始和外面大陆进行接触，并多次派船队去海外寻找新的大陆。其中有一批船队到来了此处，并定居了下来，利用他们自己带来的技术建立了新的王国。但好景不长，最终他们还是因内乱(众神战争)而结束了对大陆的统治。这些人的一部分后裔离开了大陆本土，迁移到了北海孤岛上，从此该大陆又回到了原始社会。和其他几个大陆不同，这场"众神战争"并没有将大陆的文明全部毁灭，至少用来计算年份的时间表保存了下来，从现在来看这个大陆从有文明开始已有1702年的历史，比起因为几次大灾难而古代文明全毁的永无大陆和奥鲁德大陆要好多了，不过也因为与外界基本上断绝了联系以及古代科技的全部毁灭，即使有1702年的历史，这块大陆上的科技、政治、文化、经济也只与现今的永无大陆和奥鲁德大陆保持在一个水平线上。

龙

这里的龙并非指的是龙人族或是沦为魔物的那些一般龙，而是指会使太古魔法能思考的神龙。神龙属于太古种族——牙兽之一，现在能考证到的神龙也就只有永无大陆上的皇龙和它手下的六条神龙。至于此作中最后出现的那些龙，则已经不是"龙"了，而是一些仿照"神龙"造出的战斗兵器。这一点也间接证明了，该大陆上所谓的"古代神"其实就是斯顿卡帝国的人，因为只有在永无大陆太古时代居住的人才能见到真正的神龙。后来因为永无大陆上的几次战乱，皇龙与其手下的六龙神全部别杀死，所以现在的世界上已无神龙存在了。皇龙死后其灵魂附在了大蛇丸身上，最近因为该大陆上的那些"龙"有复活的迹象，大蛇丸便不远万里来到此处。从剧情中可以看出大蛇丸知道关于这些人造龙的事情，皇龙的记忆也就是大蛇丸的记忆，换句话说也就是当年那场"众神之战"也受到过皇龙的关注。另外要说一下"探索塔模式"的最终BOSS——龙魔人露格鲁佐恩应该算是"众神战争"中存活下来的一个拥有着当时的高超魔法力与科技力的人类，她的目的就是唤醒这些"龙"重建当年的辉煌。

隐藏要素与收集模式



本系列最吸引人的东西莫过于剧情、人物和华丽的必杀动画了。好在IF公司很人道，会叫你过关后保存一个记录，通过这个记录你可以选择有新的别国势力、自由选择武将担任君主统一的"混沌模式"(KOC模式)和随时观赏里面的事件CG与动画。说一下，这个设定挺不友善的，比起"《SF》系列"的自动存记录来，这个通关记录实在是太不厚道了！首先它要平

白占你200多K的记录空间（除非你不想看），其次你如果覆盖了这个记录你就只能再次通关后生成，否则一律认为你没有通关而无法开启隐藏要素。最后，你如果收集了某个必杀后自杀，重新开始时虽然可以在收集里看到，但是你一旦读取过去的记录那么刚才的收集立即作废，所以大家玩的时候至少要准备出一个空档来专门做通关记录。

新势力

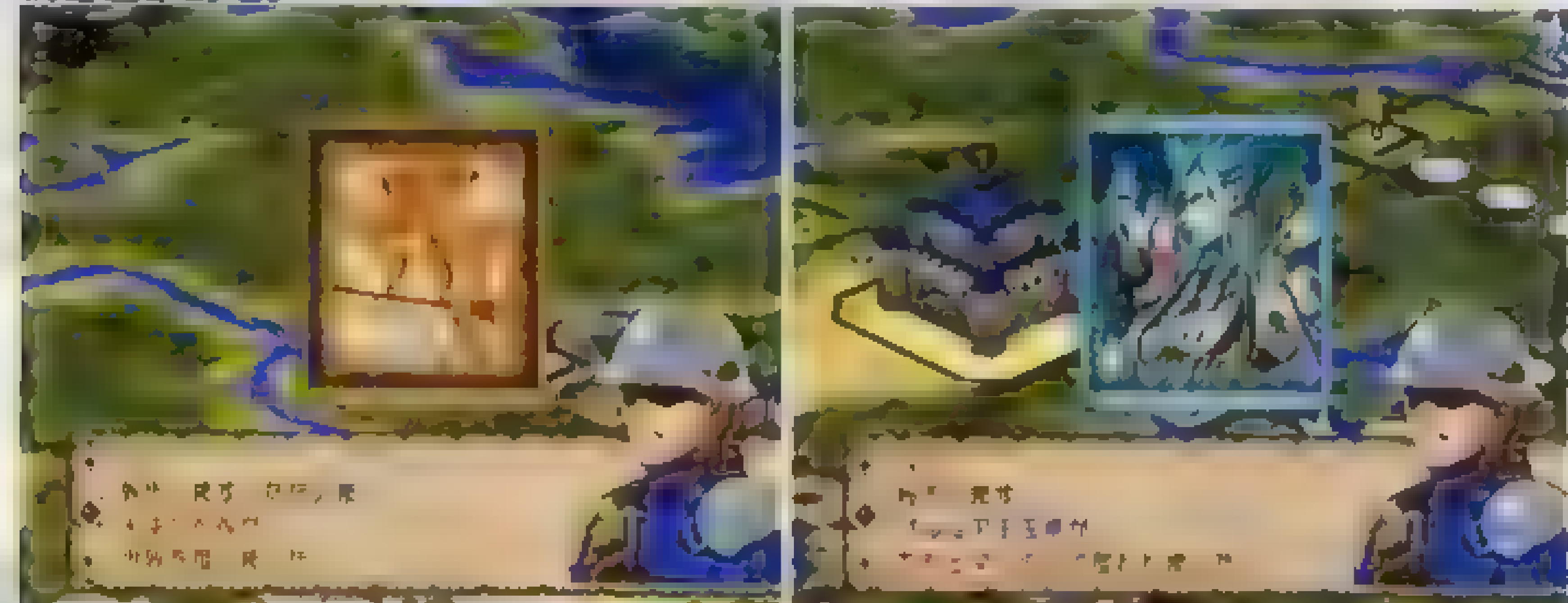
本作的是隐藏势力比起前几作减少了，只有2个。一个是任意通过一个国家的剧情模式后追加的ゾディア王国，和打穿"KOC模式"后追加的"探索屋ラビット"。不过两个势力都有不少旧人物加入，特别是ゾディア王国更是揭露了部分有关辛巴帝国两位皇帝生死的资料，对旧作感兴趣的玩家不可不玩。

混沌模式（KOC模式）

简单地说就是自由选择武将担任君主统一大陆的模式（其实复杂说也一样 -_ b），玩家任选一个人后电脑随机分配你的属下和敌人，以及初始地点（故事模式选势力时那些黑色的版块），基本上是敌人的武将分配得超级强，你的垃圾居多。但是却可以随意捕获和引拔，所以这个模式也是凑除龙以外必杀的好地方（这个模式里没有龙）。

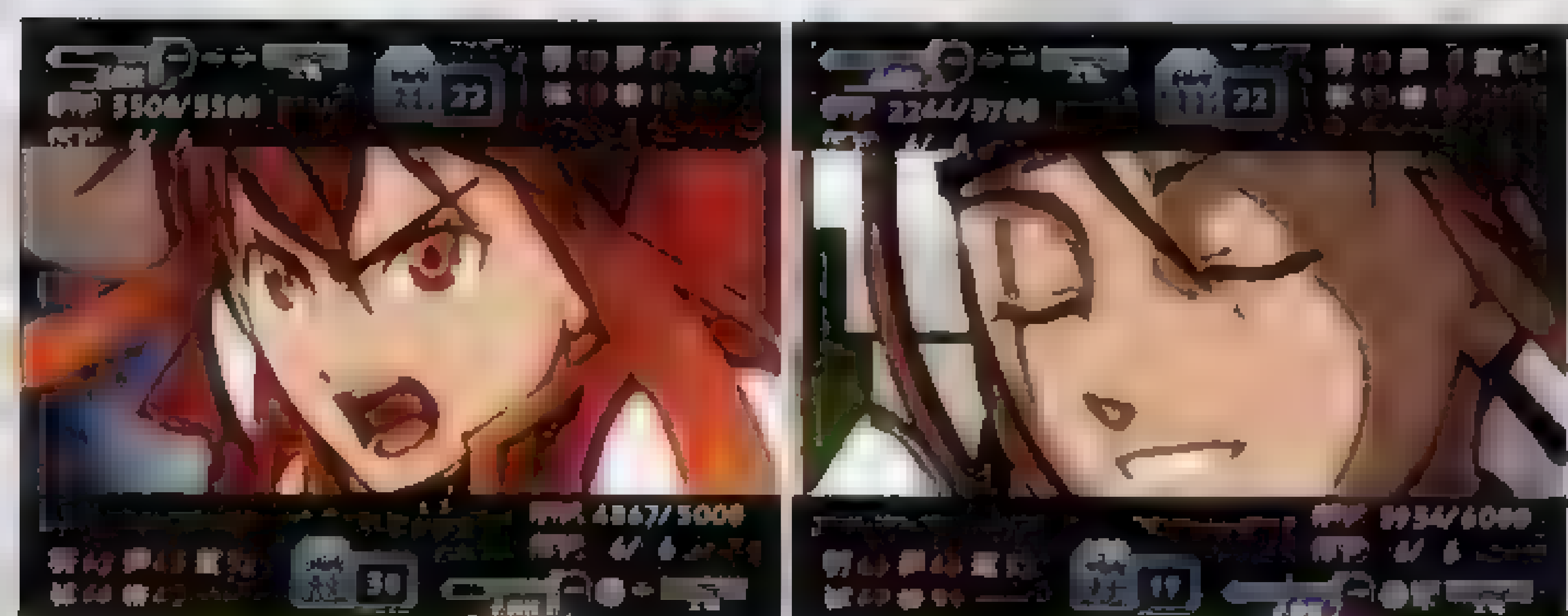
事件CG的收集

说实话，事件CG收集完全是看RP。上面的那些神（就是在游戏中偶尔出来降点内政行使时间或来个大地震降全部城市商业值的那些家伙）几乎没有什么好的附加效果，笔者打穿了七八次依旧还差了7张。因为收集这个所花时间实在太多，是否收集就请各位斟酌吧。



必杀技的收集

必杀技的MOVIE可是本系列最大的亮点啊，没事的时候看看这些华丽、精美的MOVIE也是一种享受。好了废话不说，看看都有哪些吧。



1	ロゴ	
2	オープニング	
3	エンディング	
4	タイトル	
5	魔招・炼狱	ヒロ
6	烈火死灵斩	ヒロ
7	魔界妆・轰炎	ヒロ
8	魔界妆・黑灵阵	ロゼ
9	ラ・デルフェス	ロゼ
10	ギルティ・ディサイド	ロゼ
11	魔神闪・冥府送り	イフ
12	魔神闪・黑龙刃	イフ
13	魔神招・黑雷	イフ
14	七之太刀天马	大蛇丸
15	返し刃双龙闪	大蛇丸
16	皇龙轰雷掌	大蛇丸
17	七之太刀天马	铃鱼姬
18	返し刃双龙闪	铃鱼姬
19	皇龙轰雷掌	铃鱼姬
20	アクア・ラヴァーズ	エリル
21	グラヴィティ・ブレイド	エリル
22	ソウル・エリミネーション	エリル
23	エレメンタルブレス	ウェレス
24	アナザーワールド	ウェレス
25	ダークバロン	ウェレス
26	黑炎炮	ジナ
27	天凤・炎将霸	ジナ
28	ロスト・ジャッジメント	ジナ
29	龙帝降盛	ヴァリゾア
30	转生降临	ヴァリゾア
31	天翔・雷帝击	ヴァリゾア
32	魔性・血灵咒	ルルララ
33	ブラッド・フェスティバル	ルルララ
34	ブラッディ・ブライダル	ルルララ
35	真魔烈皇斩	アレン
36	ソウル・エリミネーション	アレン
37	ジーザス・ダスト	アレン
38	破龙剑・王翦	クレインクレイン
39	ドラゴン・ゲート	クレインクレイン
40	天灾・斗将凤	クレインクレイン
59	イーグル・ダスト	フィアゼス
60	イーグル・ダスト	シェリリク
61	月影の舞	残光
62	リーフ・ブレイド	フロスト
63	リーフ・ブレイド	ラゼフ
64	真夜中の神托	チャイロ
65	バジリスク・アイ	グレングス
66	黑の咆哮	ダオ
67	鬼神冲击波	谜の青年
68	ブラックフレイム	火龙フェデギア
69	バブルウェイブ	水龙レバイア
70	グラウンドシェイク	土龙ドルオズム
71	ウィンドエンブレイス	风龙ガトリスク
72	デス・ヴォイス	暗龙デアモス
73	ホーリー・ヴォイス	圣龙セルミナス
74	セルディストラクション	龙帝ヴァリゾア
75	シャイニングブレス	光龙フェルニード
76	プラントキングダム	木龙ディオゲイア
77	恶臭	死龙ゲオデムク
78	ダークネスウェーブ	トールディス
79	ゴースト・ゲート	トールディス
80	天王・黑狼剑	トールディス
81	グラヴィティ・ブレイク	フクロウ
82	古代光线	ドグラ
83	百发百中	ヴァンエレン
84	フレイム・ボール	モンブラン
85	ナイト・エンブレム	ナイトレイ
86	デノンスパーク	ドラギラ
87	キングダム	テリアス
88	ローン・ウルフ	ジャグラス
89	花鸟风月	吉纲
90	ロスト・キャリバー	ガルバス
91	鹤亀パラダイス	ブルトン
92	眠眠波	ネモ
93	泪目	ネモ
94	新・うさぎ天国	ネモ
95	デビリアンヴォイス	龙魔人ルゴルゾン
96	天龙・破斩皇	炎帝フェデギア

注意一些容易被忽略的人物，比如吉娜的故事模式第一章的那个黑人BOSS……
以上就是包括OP、ED在内的全部96段MOVIE，是不是看的有些脊背发凉呢？（⌒_⌒）
各个龙的BOSS分别对应各个势力，基本上只要把帝国2条路线和解放军打穿就差不多OK了。
龙魔人ルゴルゾン则是探索屋篇的最终BOSS，应该算本作最强的敌人了。

游戏中特殊人物的介绍和加入方法

（基本上除去龙魔人和几条龙其他人物都可在KOC模式和探索屋模式中取得）

克琳克琳（クレインクレイン）



杀龙的C·C，大陆惟一的龙骑士，面对挂着这些称号的她就一个字评价——强！作为上代最强隐藏人物之一的她，本作终于展露了她在阴暗处的本来面目，托兰巴尼亚帝国情报师团的长官（看起来她去3代大陆不是那么单纯的旅行）。拥有暗黑剑ゲエス、最强兵种圣者和搭档龙的她，任何方面也没有叫人挑剔的地方，是完全可以一个人单挑圣属性龙王的人。美中不足的就是加入太晚，用不了几话。顺便说的就是怎么也没想到她会是女主角吉娜的叔母，她看起来有30岁吗？何况声音比吉娜还要年轻呢。（被林原饭暴打）

加入方法：吉娜帝国路线自动加入。

托鲁迪斯（トールディス）



悲剧性的暗黑骑士，人与魔物诞生的禁忌子嗣。有着苍白色的肌肤、银色的头发以及血红的眼睛，很少表露自己的感情，但是他却不是个冷血的家伙，体内流淌着人类红色的温血。这些设定注定了他势必要参与不平凡的剧情中去，这个一直在大臣手下终日被呼来唤去的男子最终着终于露出了自己的野心，复活所有的龙王，把自己连同这个世界一起消灭掉……最终倒在吉娜面前的他，顺从了自己的命运，选择了自己认为正确的路线。把邪剑アードボルッシュ刺入自己的胸膛，在他化为黑灰消散的一刻，他没有后悔，没有恐惧，他只是在承担一个失败者的命运罢了……

加入方法：作为本作最终BOSS之一的他，加入即晚又苛刻，必须是解放军路线才能使用他最后一话。虽然如此他的魅力依旧不减，光他那身装备和数据就够咱们看半个月了。

皇帝泽奥诺克斯（ゼオノクス）



支配托兰巴尼亚帝国的皇帝，浑身散发着霸者气质的男子。有着和暗黑骑士不相上下的个人能力，必杀"死帝来临"攻击力高而且附带全能力下降的效果。而且他的个人魅力也非常浓厚，不仅凭借一个人的力量平定整个国家混乱的晚力，他在任何地方也流露出的王者气质也叫人折服，吉娜篇的最终话面对5头龙王的挑战和暗黑骑士的反乱，他丝毫没有表现出惊慌或者意外，反倒是对不断自责的大臣彼鲁基亚说出这么一番话："只是一个暗黑骑士的反乱什么时候都可以镇压，现在要考虑的是如何对付这些太古的巨兽和战后的重建！"

加入方法：吉娜帝国路线中加入，也很晚了。

大臣彼鲁基亚（ビルギア）



托兰巴尼亚帝国的军务大臣，但看开头几话还以为他是野心家＋最终BOSS的类型，后来才知道不过是个自作聪明而人被欺骗的小恶党。虽然最终变成了龙帝企图控制世界，但是他的所作所为终究还是一介"小恶党"的手法而

已。虽然有着差不多全人物最高的智力（一_一b），但其他方面就比前几个人物差远了。

加入方法：在吉娜帝国路线中与皇帝、C·C一同加入。

雷因（レイン）



一位留着漂亮小胡子的大叔（笑），身分是辛巴帝国的武将，为了追查辛巴皇帝与索尔迪帝的生死而来到阿伦王子军的，经过他详细的调查对两位皇帝的生死存在着非常大的疑点。而在最后，一直隐藏着身份的谜之青年告诉他这么一席话："现在讨论这些没有任何意义，重要的是他们的事迹永远活在大陆上所有人的心中，这就足够了。"

在索尔迪王的故乡迪克兰特大陆最美丽的山上，有两个人默默地向一个无名的墓碑吊唁后就离去了，这两个人一个用布蒙着面，一个留着很漂亮的小胡子……

加入方法：严格的说他不算什么隐藏人物，在阿伦篇会自动加入，但是关于他的情节很多，值得一看。

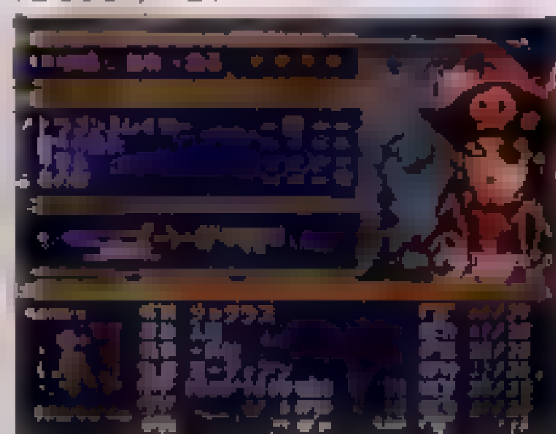
奈特雷（ナイトレイ）



爱称"童话的白骑士"（爆），很多日本网站上公认的本作最强人物，数值一流，有着非常不错的装备和他那"受了诅咒"的美丽公主。夜晚时公主的魔法堪称无敌，白天时他手下的圣者们能力上升30%，必杀技攻击力非常高，而且还可以自由变换昼夜，属于不可不用的典型。不过关于这个白骑士的设定还真是……受了诅咒白天变成魔物，晚上恢复美貌的公主；发誓对她永不变心的骑士，两个人为了寻找解除诅咒的办法而旅行，这难道不像是一出童话吗？

加入方法：在魔兽巢穴附近的中继点ダビック探索。（夜晚不可）

贾格拉斯（ジャグラス）



一个人孤独战斗的大海男儿，人称"一匹狼"的男人。实力不说了，有目共睹。他的鹦鹉拥有把敌人士兵变成蜜蜂的能力，自己还有加移动力的"浮游石"，属于可以快速占领别人领地的类型。其实我总觉得他是从《加勒比海盗》里钻出来的。

加入方法：探索版图最右下的グラフトン城。

迪利亚斯（テリアス）



一个为了救自己的妹妹而独自出来寻找龙血的正太王子（这个也很像童话），武器防具和能力都很一般，带的也是最差的ソルジャー。必杀技是可以把士兵变成最强的圣者，可惜只能维持一场战斗意义不大。有个秘技可以叫他永远保持圣者，就是在战斗时先随便用个变换兵种的道具，然后在使用必杀把他们变为"圣者"，这样他的兵种就可以一直保持圣者的样子。



加入方法 探索人鱼军与精灵军交接处的ブルス洞窟。

多拉基拉（ドラギラ）

魔族的暗黑剑士，实力比较一般，但是武器和必杀都很强，值得一用。

加入方法：探索月光之里附近的バウラ灯台。

摩普兰（モンブラン）



一个活了300年且可以喷火的雪人（　b），实力也比较一般，但是样子很可爱。

加入方法：探索解放军附近的ザンディアの塔。

多格拉（ドグラ）



古代诸神战争时制造出来的超古代机器人，拥有简单的智慧和语言能力。远程攻击非常强的家伙，如果把他的士兵换成ガーディアン，那么他的实力就能完全发挥，可以在远程把龙王以外的任何敌人瞬杀！

加入方法：ナイトメア所属的ディズ洞窟中探索。（就在首都附近）

温艾琳（ヴァンエレン）



一个似乎在寻找什么东西的女海盗(不会是失踪的恋人吧？又不是《大航海时代》)，也是本作最强的枪手。和多格拉一样往往敌人还没有"露面"就已经被她的乱枪阵轰得七零八落了……而且由于是美女，所以用的人肯定也不少吧。

加入方法：探索帝国与ナイトメア交汇处的レングルブ城。

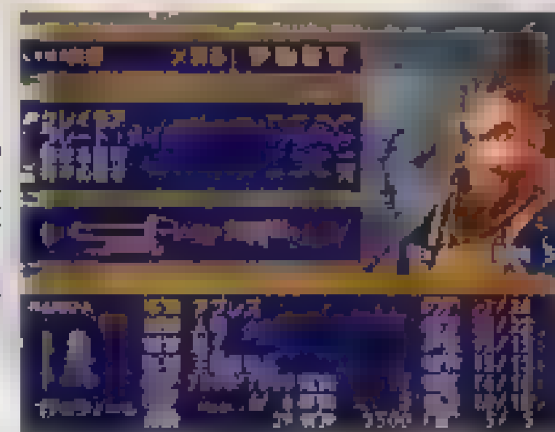
炎帝菲迪齐亚（フェデギア）



雷帝瓦利索亚的兄长，因为擅长使用炎的咒文而得到"炎帝"的绰号，就如同弟弟的名字和传说中的龙帝一样，他的名字来自于传说中的火龙。而他本身的性格也如烈火一般，急躁、暴烈。原托兰巴尼亚帝国皇帝近卫队员的他，在很小的时候母亲就被兽人杀死后吃掉了，所以他异常的憎恨亚人，终于他发现自己的力量根本不可能达成复仇的目标后，便私自离开了帝国。去寻找传说中的龙，他希望通过龙来达到复仇的目的。

加入方法：在KOC模式和探索屋剧情的最后一章中可以俘虏或者说得过来。

阿普雷斯（アプレス）



托兰巴尼亚帝国的王家近卫军队长，也是原托兰巴尼亚王国的近卫军队长。一直对王家有着很高的忠诚心，在帝国积极发动侵略战争的时候饲机谋反，但是他这种不足以燎原的星星之火很快就被蜂拥而至的帝国大军扑灭。自己也倒在了吉娜的剑下，成了一堆历史的残渣……

加入方法：在KOC模式和探索屋剧情的最后一章中可以俘虏或者说得过来。

铃角姬



极东之飞龙大蛇丸的独生女，其母不明。身上流着皇龙之血的她也可以使用皇龙之力，性格方面多少有些势利眼和好色……她最大的心愿就是找到一个"如意郎君"。

加入方法：阿伦篇自动加入。

大蛇丸



人称极东之飞龙，被斗神威布杀死的皇龙便附在他的身上。第一次永无大陆大战结束后，他离开永无大陆开始周游四方，后来因为感到了龙的气息，便来到了这块失落的大陆。因为体内有着皇龙之魂，大蛇丸是不会自然死亡与衰老，已有60多岁的他看起来还是个二十五六岁的帅小伙。虽然其生性好色、散慢，但体内的皇龙之魂还是时时刻刻提醒他要维持这个世界的秩序。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西的大陆"可寻找到。

猫头鹰男爵（フクロウ）



带着猫头鹰面具的神秘男人，自称为"霍拉"说是当年为了辅佐索尔迪皇帝而离开故乡的一名战士。现在索尔迪皇帝已死，于是他便跟随大蛇丸一起来到了这个大陆。从他手中拿着的武器"白色太阳"以及他使用的招术来看，他很有可能就是在10多年前宣称死亡的永无大陆辛巴帝国第二任皇帝——索尔迪本人。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西的大陆"可寻找到。

谜の青年



有着鬼神般战斗力的男人，一切都像谜一样，让人不得而知。其真实身分则是永无大陆大陆辛巴帝国第一任皇帝——辛巴。当年的辛巴统一了大陆，和大陆上所有勇者一起打退了袭来的宇宙之神——奈克斯特，最后在和冥王的战斗中战死，其身体被冥界的业火烧尽……利用自身的牙兽之力，辛巴成功地将灵魂转移到了好友索尔迪制造的人工生命体上，得以复活的辛巴在将帝国交给了索尔迪后，便一个人以谜之青年的身分开始了流浪。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西之大陆"可寻找到。

艾利鲁（エリル）



永无大陆波诺鲁斯政府军的一名骑士，在一年前阻止牙兽王复活的战斗中，他的恋人——波诺鲁斯政府军的公主罗茜为了保护她而死去了。从此艾利鲁斗志全失，整日生活在悲痛和懊悔中。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西之大陆"随机寻找到。"探索屋"模式中固定加入。

罗塞（ロゼ）



第二代大魔王影和利德尔·斯诺女王的女儿。利德尔·斯诺在封印了影后，回到了自己的世界，而罗塞便被一个人类女子所收养。后来永无大陆发生了"白色革命"事件，罗塞的养母和义妹被人类杀死，为了复仇，罗塞组建起了魔皇军。现在的罗塞比起一年前更为强大，她学会了父亲的招术——魔界桩·黑灵阵，以及母亲的魔法——拉·迪鲁芬。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西之大陆"随机寻找到。"探索屋"模式中固定加入。

威利斯（ウェレス）



奥鲁德大陆，拉迪亚王国的国王，同时也是整个奥鲁德大陆的王。以前曾以身上的特殊力量打倒过牙兽——塞诺恩，使奥鲁德大陆恢复了和平。因其在战场上所表现出来的惊人战斗力，人们都称他为"一阵风"。

加入方去：在2周目阿伦篇的"西之大陆"随机寻找到。"探索屋"模式中固定加入。

黑夜（イフ）



死神褚拉娜（希罗的姐姐）的私生子，手持"天国之门"的复制版。身为人类与魔族混血的他受到了两个种族的歧视与迫害，为此黑夜发誓要向他们复仇。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西之大陆"随机寻找到。

希罗（ヒロ）

大魔王夏尼斯的女儿，人称"爆炎之子"。在第一次永无大陆大战中她帮助辛巴统一了大陆，之后便前往永久之冻土，自我封印了起来。最近有人接触了永久之冻土，封印被解开了，希罗也从永久之冻土中走了出来。

加入方法：在2周目阿伦篇的"西之大陆"随机寻找到，"探索屋"模式中固定加入。

以上需要探索的人物除去奈特雷以外没有任何限制，尽量用魅力高的人物配合S/L大法吧。



探索屋攻略

这天一名头戴斗笠的神秘客人来到了海上都市レガンヌ探索屋ラビット，久未遇到客人的探索屋老板妮蒙（ネモ）和助手璞露顿（プルトン）高兴地出来迎接。哪知神秘男子既不要求寻找人也不是要求找宝物，而是希望她们能把在世界角落中某个企图将龙王复活的黑暗组织打垮。既不是骑士团也并非正义使者的两人本想推却的时候，对方竟然提出了50万报酬的条件！完全被50万元冲昏了头脑的两个人想也不想就开始收拾行装向着黑暗组织的基地前进了。

而几乎是在同一时刻，某国的地下魔法阵前站着一名奇怪的女魔法师，在她念完奇怪的咒文后，一名红色头发的少年骑士出现在魔法阵中。

"你心中的欲望……现在都解放出来了。"女魔法师看着跪在她面在痛苦挣扎的少年骑士冷冷的笑道。很快一切又都归于黑暗中……

第一章 少年骑士

敌军势力：艾利鲁军（エリル军）

虽然说是第一章但是敌人的数量可绝对不是少数，原来势力的解放军、兽人联合现在都统一归属艾利鲁军，而我方只可怜地拥有两个武将。不过我方的两个人物能力颇高，要防守住据点倒也不难，而且距离"一匹狼"藏身的グラブトン城非常近，玩家大可留下妮蒙一个人顶住附近的解放军进攻，叫璞露顿前往グラブトン城找到一匹狼ジャグラス。而艾利鲁的居城也就是兽人联合的首都离グラブトン城也非常近，等一匹狼加入后就可以直接攻击对方首都，快速过关。但是在这里我个人推荐先占领全部据点后再过关，这样一来可以得到一些强力的武将，二来也会为你下一关打下很好基础。

过关后，清醒过来的艾利鲁完全不知道自己做了些什么，而妮蒙也回忆起神秘男子曾说过敌人拥有可以操作对方心灵的能力。知道眼前的少年骑士不是黑暗组织的探索屋们，也不得不收起自己失望的心情继续前进。而艾利鲁为了弥补自己的过失而决定和妮蒙一起去阻止黑暗组织的阴谋。（完全无料）

这个时候，女魔法师又把一名黑发的青年召唤到身边来，对他施以同样的法术后，黑发的青年目露凶光……

第二章 一阵风（一阵の风）

敌军势力：威利斯军（ウェレス军）

和上一关同样，这次也是众多势力的联合状态，而敌人君主威利斯占据的是翼人族的首都，就在地图的左上方，如果上一关占据了所有的据点又把兵力集中在前方的话，这关是相当轻松的。其实，各位如果能进入这个模式，这种小场面的战斗根本难不倒各位才对，那么在慎重之余，放心大胆的进攻吧。

过关后，来视察战场的妮蒙突然遭到敌方暗杀者的袭击。在这个时候，威利斯出现轻松地收拾了对手后，妮蒙也认出了眼前的黑发青年是对方的敌大将！威利斯无奈的表示自己也不知道在做些什么，妮蒙很快明白了他也是被人操作之后，失望地打算离开这个地方，感到无聊的威利斯觉得自己好像和对方很合，而打算和妮蒙一起去战斗。（这个就不是免费了）

在黑暗的地宫中，连续两次失败的女魔法师认为人的力量始终不行，于是他决定召唤拥有强大力量的魔族。一阵闪光过后，一名金发的女子出现了……

第三章 暗的皇女（暗の皇女）

敌军势力：罗塞军（ロゼ军）

这关没什么可说的，敌人主要势力集中在地图北方。说起来也方便，以翼人的首都为开始点一口气往上打下去就可以了。到了这个地步，战斗没什么难度可言，拼耐心吧。记住最后过关前把一些强力人物调回地图中心的魔兽巢穴、トルスタン城等地方备战。

在フェリール城堡被众人击败的罗塞似乎失去了刚才的锐气一般，不光语气甚至连眼神也温柔了很多。从妮蒙口中得知自己在被控制的情况下所做出的事情。妮蒙阻止了决心寻死的罗塞，告诉她要通过珍惜自己的生命来赎罪。于是罗塞也加入到队伍中来一起战斗（免费）。

再次失败而不死心的女魔法师决定冒险召唤强大的魂来到自己的身边，闪光过后，一个熟悉的身影出现了。那就是永无大陆大魔王的女儿，人称"爆炎之子"的希罗（ヒロ）！

很明显，远远强于其他人的希罗不怕她的精神控制，而狡猾的女魔法师自报姓名露格鲁佐恩（ルゴルゾン），针对希罗希望能和强者交战的心理，欺骗她说妮蒙所持有的龙王力量是最强的。听到这个消息的希罗露出了满意的表情……

第四章 爆炎之子（爆炎の申し子）

敌军势力：希罗军（ヒロ军）

这场战斗比起上一场还要容易，虽然帝国强者不少，但是到了这个时候玩家军团也不会差才对。而且我方可以多方向的进军，实在很方便。方便之余，帝国左上角的レングルブ城驻守的暗黑骑士托鲁迪斯（トールディス）和那里的隐藏人物温艾琳（ヴァンエレン）、以及下方的中继点ダビック的白骑士奈特雷（ナイトレイ）是一定要入手的！最后在帝国首都的时候记得把几个强力人物派遣到阿伦（アレン）所在的ゾディア城附近和找到一匹狼的グラブトン城，来准备迎击下一章与龙恶战。

笔者推荐：上面的ゾディア城：一匹狼ジャグラス、阿伦（アレン）和女枪手温艾琳（ヴァンエレン）、下面的グラブトン城：暗黑骑士托鲁迪斯（トールディス）个白骑士奈特雷（ナイトレイ）。

击败了爆炎之子后，希罗似乎很满意妮蒙的实力。而且通过妮蒙的对话得知了自己是被露格鲁佐恩利用后，立即告诉了她们暗黑之城ゴルモス的地址后便提出同行的要求，她发誓要那个竟敢欺骗她的人类法师付出代价！

而这个时候，已经得到足够魔力的露格鲁佐恩开始了解放远古的战斗生物龙王的灵魂仪式！整个"失落的大陆"开始不断地震动，似乎也感觉到了危机的来临……

第五章 龙王（ドラゴン王）

敌势力：暗龙デアモス、圣龙セルミナス

如果安排好了可以说是毫无难度一章。一开始就可以对两头龙发动总攻击，要注意的是暗龙白天比较弱，怕圣属性攻击；圣龙夜晚不强，怕暗属性攻击。针对弱点大概只要2个月就可以结束战斗了。

但是在完成前为了最后一章，一定要做些准备才行。暗黑之城ゴルモス就在魔兽巢穴上面，先行派遣大军驻扎那附近吧。

终于平息了太古巨兽们的怒吼，但是不甘心失败的露格鲁佐恩把龙帝的力量封印在自己的体内。变身成龙魔人ルゴルゾン准备做最后的挣扎！

第六章 龙魔人露格鲁佐恩（龙魔人ルゴルゾン）

敌势力：龙魔人ルゴルゾン

最终章，虽然龙魔人手下都是过去的BOSS，但是我方也决非省油的灯。只要认为自己的能力够强顶住了敌人的第一波攻势后，就开始大反击吧。如果能力不够，那最好堵住四周的据点，等敌人兵力分散了再一鼓作气歼灭他们吧。最终BOSS龙魔人强大得无法形容，但是记住，最后的胜利者必定是有着无比勇气的你！

终于龙魔人露格鲁佐恩倒下了，她在自己凄厉的惨叫声中化为了一滩血水，这就是她作为人类却妄想得到龙之力量的归宿。和平终于回到了"失落的大陆"上，而妮蒙也终于得到了自己梦寐以求的50万报酬！

斗笠男大蛇丸来到暗黑之城ゴルモス看到龙帝再次入睡后满意地离去，终于所有人都得到了自己的幸福……不对！妮蒙忽然发现几乎所有的箱子都是空的，而她们最后只得到了一两黄金（蛇就是蛇，什么时候都那么会骗人）……

在妮蒙那充满怨恨与不满的喊叫声中，整个故事也降下了帷幕……

日刊24分的低评使得很多玩家与之失之交臂，至于为何会评出如此低分，主要原因还是该游戏的几个BUG和游戏系统几处不合理的安排造成的，在游戏还未发售前的几个月里，日本对其评价十分之高，甚至几位资深编辑还表示对此作的战斗系统十分感兴趣。可是，当游戏完成版到了编辑们手中后，一切就不一样了……

不论评分如何，玩家心中自然有自己的一把尺子，至少在笔者眼里此作还是蛮优秀的，在此笔者希望能借这篇研究文使国内广大玩家了解这款游戏，去尝试这款游戏。同时也希望国内对"永无大陆物语"系列游戏感兴趣的玩家来火花天龙剑论坛（http://bbs.fireemblem.net/）中的"永无大陆专区"加入到我们对"永无大陆物语"的研究中来。

研究中心

Crimson Tears™

クリムゾン ティアーズ

猩红之泪	Capcom Spike	ACT
PS2	2004年4月22日	



隐藏迷宫

在介绍隐藏服装前先介绍一下隐藏迷宫。虽然在上期攻略中介绍过隐藏迷宫了，但由于隐藏迷宫和隐藏服装密切相关，所以——好话不怕说二遍吧！

在NORMAL或HARD难度下通关后，读取通关后的记录，到大街上与原来那位搞募捐的长老对话，他会提示关于隐藏迷宫的信息。之后把身上所有的道具全部存入仓库或丢掉（总之就是身上不能带任何道具），再与长老对话就可以进入隐藏迷宫了。

隐藏迷宫中的敌人全部是99级，练级再好不过了，当然敌人的能力也是最强的。每进入新的一层时，电脑就会随机提出一种效果，如攻击力提升、不能用远距离武器、必会心一击，其中最好的是获得经验值增加。隐藏迷宫一共100层，每10层会出现一个BOSS。BOSS的出现顺序和它们在游戏中的出现顺序是一样的，第100层的BOSS就是游戏的最终BOSS。

100层实在太长，就算玩家有本事活下去，手中的武器在打过十多层后肯定也得坏掉。幸好在隐藏迷宫中可以使用道具，这样就可以利用道具从隐藏迷宫中出来了。玩家脱出后可以选择从1、11、21、31、41、51、61、71、81、91层重新进入隐藏迷宫，当然前提是之前玩家必须已经打到这些层次了。

武器是这样炼成的

武器是玩家心目中永远的痛。任何武器只要练到99级，都具有无与伦比的威力。武器升级有两种方法：一是利用COMBO让武器获得经验值升级，二是消耗同样的武器进行合成。前者需要花费大量时间，后者需要花费大量金钱。就算玩家好不容易打造出一把强力武器，说不定两下就被敌人给破坏掉了，真是惨啊！在这里向玩家介绍一种用17万左右的金钱打造强力武器的好方法，而且这种方法非常简单。有了它，打造强力武器就不再是难题了！

要想让武器快速升级的方法当然是消耗同样的武器进行合成了，但级别高了之后再进行这种升级合成的话，所花的钱简直就是天文数字。越好的武器，合成时所花的钱也越多。例如拳套（グロ ブ）从1级到2级要30元，而黑拳套（ブラックナックル）从1级到2级要1万500元，而黑拳套从98到99级要102万8000元。不过进行这种武器变为另一种武器的转换合成时的价钱却是不变的。根据这一原理，不难得出一条经验之谈：先升级，再转换。具体方法如下：

在武器店中可以买到最低等的拳套（グロ ブ）和爪子（クロー），由于是最低级的武器，因此合成起来非常便宜。另外由于可以买到，所以无需去迷宫中搜原料，直接就可以买到合成材料。这样不断进行升级合成，如果钱够的话很快就能合成到98级。（注意！最高只能到98级！因为到了99级后就不能进行任何合成了！）到了98级后再进行转换合成，此时所花的钱极少。如果材料足够的话，一下子就能改造出强力的武器。由于转换合成时保留武器的等级，这样一下子就可以拥有98级的高级武器了！几次改造后就能拿到比较强力的98级高级武器。

此法的缺点在于：由于是从最低等的武器改造过来的，因此玩家不可能打出最强武器来。不过此法所花的时间和金钱极少，而且98级的次级武器肯定比1级的最强武器要强N倍，除非你真有耐心把珍稀度5星的武器练到98级。

隐藏服装

第1件隐藏服装

要想拿到隐藏服装，首先要将游戏通关。之后读取通关后的记录，可以继续游戏。这时玩家要完成手头上所有的任务，这样才能开始我们的寻找隐藏服装之旅。这里所说的任务，主要是指从物品屋、枪支屋、武器屋处接手的任务。此外在市区中心有一位来回走动的男子，每打过一关，他就会与玩家打赌。接受的话就会进入TIME ATTACK的任务。

完成上述任务后，当任意一位角色的级别达到40级之后，去市区最里面的地方与一位穿着鲜艳衣服的女性对话，她就会要玩家去隐藏迷宫中寻找一块漂亮的布。接过这个任务后，在隐藏迷宫中冒险时，就有可能从被打死的敌人身上得到这块布。之后离开隐藏迷宫把这块布交给那位女性，就可以做出第1件隐藏服装了。

隐藏迷宫共有100层，要在100层迷宫的某个敌人身上找一块布，难度和大海捞针也差不了多少了。不过寻找布的时候有一个小技巧，那就是布必定只出现于你在每层迷宫中打死的第1个敌人身上。也就是说，进入某一层迷宫后如果你打死的第1个敌人没有留下你要找的布，那么这一层迷宫就不用搜索了。明白了这一点后，要找这块布就很简单了。纱迦的明日香是在第6层找到的，枫在第5层，时雄在第4层，大家可以参考一下。

第2件隐藏服装

找到第1件隐藏服装后，当任意一位角色的级别达到60级之后，再去找那位大姐对话，她就会要玩家去隐藏迷宫中寻找一块结实的布。接过这个任务后，在隐藏迷宫中冒险时，就有可能从被打死的敌人身上得到这块结实的布。之后把这块布交给那位女性，就可以做出第2件隐藏服装了。

要想快速找到第2件隐藏服装的话，同样可以参考找第1件隐藏服装的方法，那就是只要多注意一下你每层打死的第1个敌人就行了。再次给大家参考一下：纱迦的明日香是在第19层找到的，枫在第28层，时雄在第27层。

第3件隐藏服装

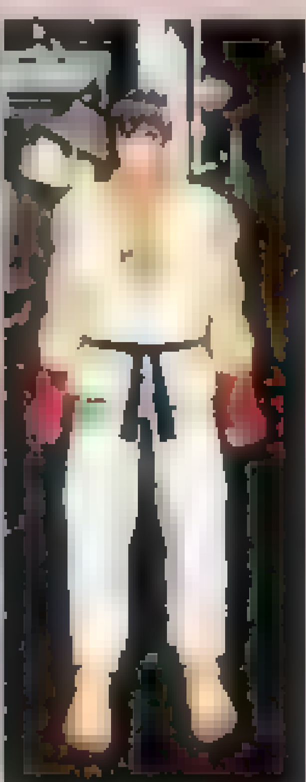
第3件隐藏服装的出现方法说起来比较简单，但做起来就难了，因为玩家要突破百层隐藏迷宫才能拿到第3件隐藏服装。隐藏迷宫共有100层，一层一层地打下来，至少要大半天时间。打过隐藏迷宫之后，就能自动获得第3件隐藏服装。要想拿齐3位角色的隐藏服装，就要用3位角色打过隐藏迷宫。



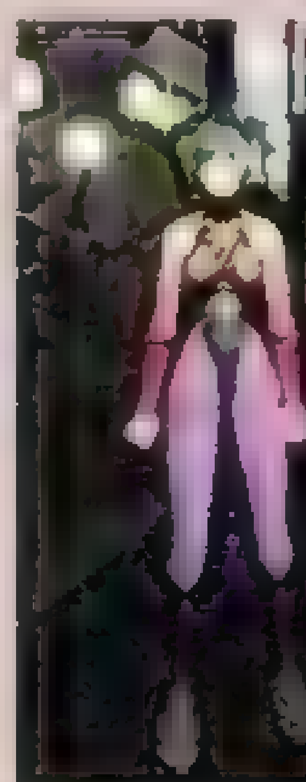
▲明日香：春丽（《街头霸王ZERO》）



▲枫：樱（《街头霸王ZERO》）



▲时雄：隆（《街头霸王ZERO》）



▲明日香：莫莉卡（《恶魔战士》）



▲枫：莉莉丝（《恶魔战士》）



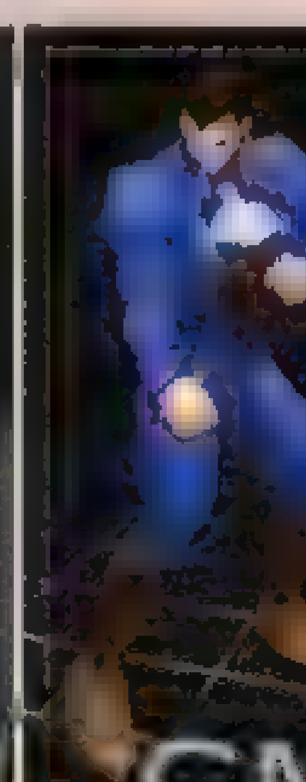
▲时雄：古烈（《街头霸王ZERO》）



▲明日香：杀手装（原创造型）



▲枫：杂鱼装（《猩红之泪》）



▲时雄：李·天铎里（《恶魔战士》）

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn

PS2 铁臂阿童木

无敌指令

在游戏中先暂停，然后依次输入SELECT、R1、R1、L1、L1、R3、L1、SELECT、SELECT、R3，如果听到阿童木说出"负けるもんか！"就算成功了。再输入一遍指令的话，无敌就会解除。

（鈔迪：上期本来就要放的，没想到在测试时当时弄错了指令，所以就没有放。）

PS2 杀手47：契约

Xbox 杀手47：契约

跳关

（PS2版）在游戏中输入R2、L2、↑、↓、×、L3、○、×、○、×，便可自动完成本关，而且评价是SILENT ASSASIN，这样就能自动获得隐藏武器了。

（Xbox版）在游戏中输入R、L、↑、↓、A、左摇杆、B、A、B、A，便可自动完成本关，而且评价是SILENT ASSASIN，这样就能自动获得隐藏武器了。

选关

（PS2版）在标题画面下输入□、△、○、←、↑、→、L2、R2，，便可任意选关。

（Xbox版）在标题画面下输入X、Y、B、←、↑、→、L、R，，便可任意选关。

隐藏武器

（共通）只要在每一关获得SILENT ASSASSIN评价，便可获得一种隐藏武器。各关对应的隐藏武器如下：

AK 74 Silenced Assault Rifle：Mission 9

CZ 2000 Dual Pistols：Mission 1

GK 17 Dual Pistols：Mission 10

M4 Carbine Silenced Assault Rifle：Mission 6

Magnum 500 Dual Pistols：Mission 4

Micro Uzi Dual Submachine Guns：Mission 2

Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns：Mission 11

MP5 Silenced Submachine Gun：Mission 8

PGM Silenced Sniper Rifle：Mission 12

Sawed-Off Shotgun Dual：Mission 5

SG220 .S Dual Pistols：Mission 7

Silverballer Silenced Dual Pistols：Mission 3

（鈔迪：略显暴力的游戏，不过在欧美向来口碑不错。）

PS2 拳击之夜2004

全部场地

在标题画面下选择MY CORNER，然后顺序输入←、←、←、→、→、→、←、→、→。

大头模式

在标题画面下顺序输入←、→、←、→、←、→、←。

BIG TIGGER

在标题画面下，顺序选择MY CORNER、RECORD BOOK、MOST WINS-BOXER，然后按↑两次，BIG TIGGER就会出现！

部分隐藏要素出现法

Bangkok Palace：在CAREER MODE中，在Bangkok Palace赢得一场比赛的胜利。

Bolo Punch：打败Sugar Ray Leonard。

Ducking Hook：打败Muhammad Ali。

Lunging Hook：打败Evander Holyfield。

Lunging Uppercut：打败Sugar Shane Mosely。

The Viceroy：在CAREER MODE中，在the Viceroy赢得一场比赛的胜利。

Watch the Birdie：打败Bernard Hopkins。

（鈔迪：历代拳王汇聚一堂，果然劲爆！）

PS2 ラ・ピュセル 光之圣女传说

合体技

特定角色组合，就可以使出合体技。

一猛打刃：プリエ&キュロット

隐牙殴炮：プリエ&クロワ

二人の奇迹：キュロット&アルエット

火蝶封月：ダークエクレール&オマール

电华宝斗：ダークエクレール&プリエ

汉全燃烧：オマール&ヤッタニャー

ナニワブレイク：オマール&マムロン

疾风怒斗：サラド&プリエ

珍贵道具

ゴッドハンド：在练武の洞窟5打ゾムビーキング后随机入手

全知全能の杖：商店的"お得意样度"达到一定以上

天使のくつ：完成第4话的特殊结局

女神の指轮：完成第8话的特殊结局

超时空エンジン：打倒500级以上的大魔王

（鈔迪：本作也是日本一出品的作品，喜欢《灵武战记》和《魔界战记》的玩家不容错过。）

PS2 怪物猎人

只要玩家完成了1～5星级的任务、且满足了特定的条件就会出现隐藏的任务。在某些隐藏任务里会出现"飞龙"，但只限于下线（OFFLINE）模式，有了这些隐藏任务就可以得到不少贵重的素材了。下面就为大家介绍各个隐藏任务的出现条件。

死斗！角龙ディアブロス

出现条件：完成了1～5星级的任务且能生产モノブロス防具。（不装备也没关系，生产出来就可以了）

见えざる飞龙，バサルモス

出现条件：完成了1～5星级的任务且能生产ガレオス防具。（不装备也没关系，生产出来就可以了）

铠龙グラビモスの威胁

出现条件：完成了"见えざる飞龙，バサルモス"的任务后。

洞窟に潜む影

出现条件：完成了1～5星级的任务且能生产ランゴスタ防具。（不装备也没关系，生产出来就可以了）

只要完成了以上的4个任务就会出现最后的隐藏任务，建议装备上龙属性的装备才去挑战。

（鈔迪：下线模式依然乐趣多多，但……网络是国内PS2玩家心中永远的痛啊！）

GBA 大盗五右卫门 NEW AGE出动

隐藏商店

通关之后SAVE，再读取这个SAVE，第二区的村子中原本准备中的店会开张。在这里可以买到不少好东西：

力の圣水：使武器变为LV.4

太阳电池：武器计量表会随时间而回复

守りの腕轮：受到攻击时武器等级不会下降

（鈔迪：这个游戏可真够老的，不过鈔迪还是相当喜欢的。）

PS2 钟楼3

投稿人 [illegible]

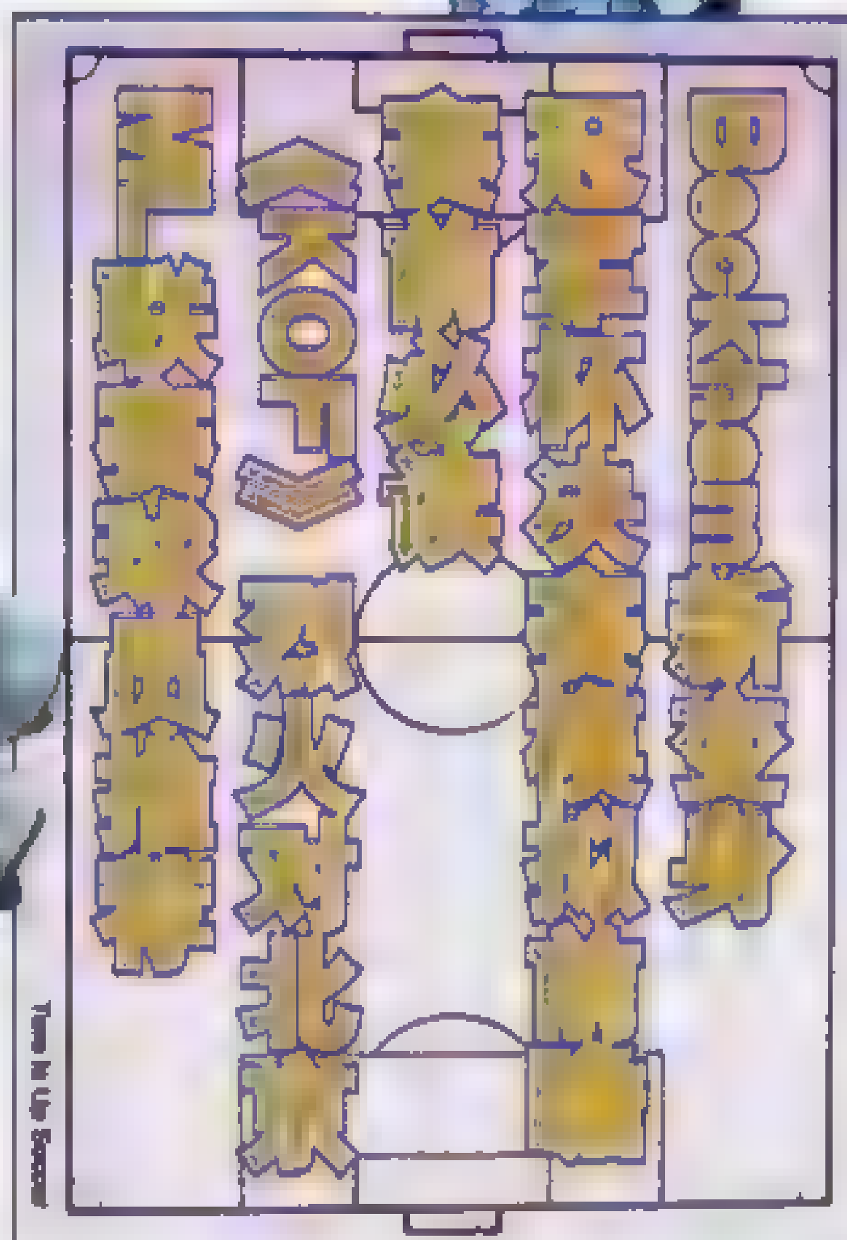
不算秘技的秘技

这天我把《钟楼3》游戏碟（我是正版）放入电脑DVD光驱中，没想到居然可以直接观看游戏的MOVIE，就在光盘的根目录下。记得原来好像有位玩家投《零》的类似秘技被用了，不知我投这个秘技行不行，嘿嘿。

（鈔迪：CAPCOM强啊！卡伦就有把游戏碟放入电脑光驱的陋习，大概是他从SS时代留下来的后遗症吧！）





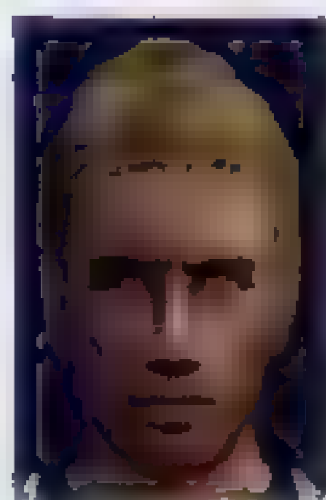


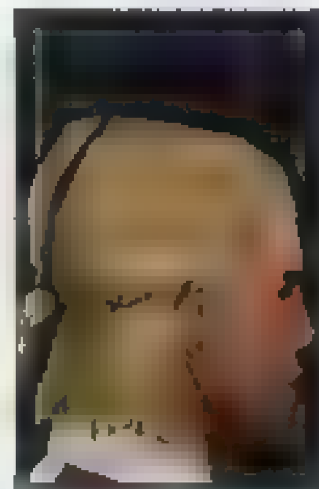
在欧洲杯即将到来之际，Konami同时也为我们带来了一条爆炸性的消息。《WE8》即将发售！众多新要素闪亮登场，WEer们有福啦。UCG定会全力报道《WE8》的所有一切，全国的WEer们大可放心，小编就算赴汤蹈火也在所不辞呀！（笑）看完欧洲杯之后就可以享受《WE》，此乃人间一大乐事。不知道各位玩家有没有这样的感受：当你看完了一场真实中的足球比赛并从中吸取了一些精华后，就会有一种迫不及待要在《WE》中一试身手的感觉。相信届时《WE8》定会在全国掀起一阵足球旋风的。在那火热的8月，你准备好投身于那运动的季节了吗？

Beckham 新变身

▲现在的贝克汉姆。

贝克汉姆是一个神奇的人，他具有一股超越球迷与普通观众之间界限的魅力。无论男女老少、大大小小、上至王室贵族、下至平民百姓无论贫富一律通吃。有人说贝克汉姆的走红是竞技体育的悲哀，也有人说小贝的成功是商业体育的胜利。体育运动发展至今，商业与竞技两个因素已经不可分开了。所以从任何一个单方面去看，都是不够中肯的。为什么全世界有那么多人都为小贝而着迷呢？他俊朗的外表肯定是其中一个因素。





发型，是一个人的外貌中非常重要的一环。所以小贝同学剪一个头的价格动辄就几百几百英镑的……小贝同学的发型历来也是人们所关注的目标，所以他也得对自己好一点。（笑）从原来的学生装金发、到寸头、莫西干头、胭脂鱼头、公主头，再到现在的寸头，小贝同学可谓之反璞归真。可见他终于领悟到"平平淡淡才是真"这条中国的至理名言。（某编语："夏天到来，其实他只是觉得这样比较凉快而已。"）在《WE7I》中贝壳的新发型是ヘアスタイル（Hairs Type）第58款，颜色（ヘアカラー/Hair Colour）稍微变化一下调到第20种。这样的话，一个崭新的贝壳就出现在你的面前了。《WE7I》的Edit Mode还是挺方便的，期待《WE8》中更为自由的Edit Mode。

夏天就要来到了，现在小贝同学已经作出了表率，各位同学你们准备好了吗？换个新发型，换个新的心情。不要害怕外面的太阳，不要贪图里面的空调，痛快地流汗才是那王道撒。（笑）

冠军杯决赛模拟前瞻



各位观众大家好，中央电视台、深圳电视台，这里是UCG直播室。欢迎各位收看我们为大家现场直播的2004年欧洲冠军杯决赛。由本届的"巨人杀手"摩纳哥对阵"欧洲拉丁派"波尔图。两队今年过关斩将杀入决赛，相信一路上肯定布满了眼镜的碎片。（笑）两队赛前并不被球迷所看好的球队却走到了最后，这充分证明了足球运动的不可预测性，而这也正是足球引人入胜之处。波尔图的左后卫瓦伦特因为在上一场肘击对方，UCG世界足联决定对其进行追加处罚。所以在决赛中他无法登场，由年青小将里卡多·科斯塔代替其上场，而摩纳哥方面的主力则悉数登场，被评为今年法甲联赛最佳新人的左后卫埃夫拉引人注目。波尔图虽然风格上比较接近欧洲拉丁派，但实际上该队的作风硬朗，在里亚索球场就以强硬的防守逼得拉科鲁尼亚找不着北。但它的弱点就在于前锋的配合和中后卫，若热·科斯塔不能上场，这点究竟是福是祸还不得已知。摩纳哥打得则比较快速简练，尤其以两翼的快速冲击著称。它的弱点在于中场的组织型球员匮乏，一旦边路无法打开局面时，缺乏足够的变化。比赛就要开始了，就让我们切到现场一起来欣赏这一场决定谁才是头号黑马的战斗吧。





上半场比赛一切风平浪静，但波尔图充分发挥了其中场的优势，牢牢地控制住了场面，制造了数次得分良机，可惜均无功而反。摩纳哥虽然处于被动挨打的局面，但是由罗滕、久利策划的几次快速反击也使波尔图门将拜亚惊出一身冷汗。比赛进行



波尔图 1

新三冠王的诞生？

2003年联盟杯决赛一役，波尔图的德雷打入了比金子还要昂贵的一粒"银球"，助波尔图从凯尔特人的手中成功夺取联盟杯！而在2004年5月4日的今天，德雷！又是德雷！把由队友德科制造的点球稳稳地罚入网窝。1987年的欧洲冠军杯决赛，波尔图逆转击败拜仁慕尼黑，可见这一支球队的韧性十足。所以，他们才能在里亚索球场向着二冠王的目标迈出坚实的一步。



摩纳哥 0

野心与复仇

作为球员，德尚已经得到了球员能够得到的一切荣誉。马赛、尤文图斯，但是他永不满足！现在他的目标是2004年的摩纳哥。当初作为一个只拥有6000会员的俱乐部，摩纳哥一直在创造历史。维阿、德约卡夫这些响当当的名字都是从这里冉冉升起的。然而这里却不是莫伦特斯的终点，复仇的火焰一直都在他的心中熊熊燃烧。

到下半场3分钟左右，波尔图左路开出短角球，传中后摩纳哥后卫两人夹防麦卡锡，球被顶出大禁区外。

说时迟那时快，禁区外守候的科斯蒂尼亚第一时间凌空拔腿怒射，守门员洛马由于被后卫挡住了视线，扑救不及。皮球弹地后滚入网窝，科斯蒂尼亚与德科抱在一起尽情地欢呼。解说员情不自禁地大喊：“这是在《WE》中都十分罕见的精彩进球啊！”最后波尔图凭借这一粒金子般的进球击败了摩纳哥，继1987年之后重新登上欧洲之巅！科斯蒂尼亚这一位球员自上届欧洲杯的时候就有在最后时刻入球拯救球队的先例，本届比赛上曼联和摩纳哥也相继栽倒在他的脚下。看来一位好的后腰就等于是球队的舵手这一句话是没错的。至此本届欧洲冠军杯落下帷幕，波尔图能否在其国内联赛中称霸，达成三冠王的伟业呢？而另一方面，德尚的足球生涯也终于拥有了缺憾。（经典编语：“这就是人生啊……”）

以上内容纯属虚构，如有雷同，实属巧合。

赛前必读

文：GOUKI

《WE》中与人对战的相关心得体会——既然是“竞技”，就意味着对手实力的不可预知性，能够在不断的实战中获得这样的经验是非常难得的。

认识竞技

总的来说，竞技就是一个“成王败寇”的游戏。

《WE》的竞技比赛有什么特点？打个比方，就像对抗赛与友谊赛的区别那样，对抗赛就是竞技，友谊赛就是非竞技。对抗赛关注的是结果，友谊赛关注的除了结果之外，还有过程。

正规的《WE》比赛，往往包括可选择的球队、视点、比赛时间、球员状态、加时赛规则甚至换人等等在内一系列要素都有相当明确的规定，这也是为保证比赛能够在公平、公开、公正的基础上进行。并且，除了上面提到的这些要素之外，许多的《WE》比赛都还有一些特殊的规定，比如一球制胜的规则（谁先进球就获得比赛的胜利，无需打完比赛）等等，这就更加考验玩家的综合水平与心理素质了。

竞技比赛的规模有大有小，三五个好友在一起进行一次小型的联赛，只要每个人都玩得认真玩得投入，也能够算做是一次完整的竞技比赛。当然了，正规的竞技比赛是有吸引人的奖金以及大量的观众的，这也是为什么会有如此之多的人希望能够攀上竞技游戏最高峰的原因之一。

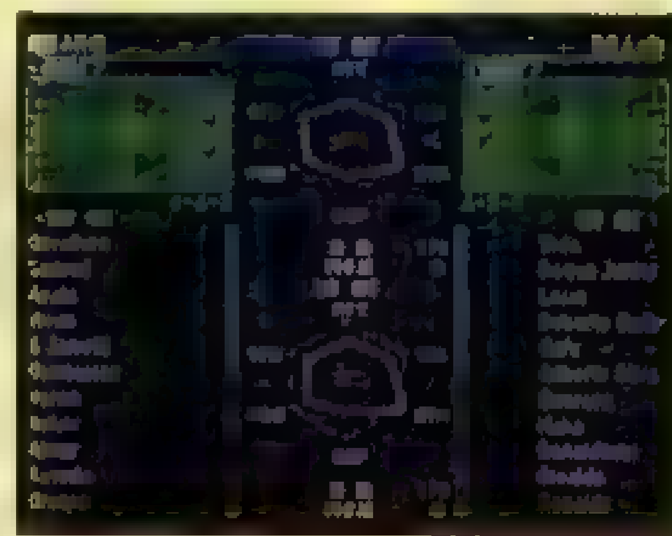
竞技的《WE7》

但凡参加过《WE》竞技比赛的玩家，在进行比赛时都会多少有一种与平时和相熟的朋友对战时不同的感觉，其实这就是“有压力的遭遇战”所带来的了，GOUKI将这个视为竞技游戏带给自己的最大乐趣。能否将这个压力转化为比赛的动力和信心，这就是取胜的关键。就技术而言，《WE》是一个易学难精的游戏，并且和对战格斗游戏不同的是在对战《WE》时需要考虑到的因素会更多一些，而不是“二择”或者“三择”的那种靠先读和反应的游戏。比方说两名水平差距也许比较大的玩家，会因为弱的一方选择了本身防守能力就十分出色的法国或者意大利队而使得强的一方很难攻破他的大门，这里面除了有《WE》本身防守系统的先天设计之外，运气和心理素质也是不容忽视的要素。而一旦被拖入加时赛甚至点球，那结果就很难预料了——《WE》竞技比赛中冷门的产生往往就是因为类似的原因。

赛前的准备

知己知彼，百战不殆这句老话在任何时候都能够发挥作用。在竞技比赛中，“观战”也是相当重要的一个环节：他们的球队是什么阵形？仔细观察其他选手的球风球路、看看他们是否有一些独门绝技？该球队中的核心球员担任什么样的位置？罚任意球、角球等定位球时有没有什么比较特别的习惯（比如罚角球时是罚短角球还是长角球？是罚内旋球还是外旋球？），注意到了这些细节的人往往就是取得最后胜利的人。

比赛的细节



开始比赛了，首先第一步当然是调整球队的阵形以及查看球员的状态——在这里要特别强调且建议参赛选手一定要做的一点，那就是迅速查看球员状态，并熟记下来，然后取消掉查看球员状态的功能，这样做的目的当然是防止你的对手注意到了你的球员状态而进行有针对的部署——使用巴西、法国、意大利这样具有超强力前锋国家队的玩家一定对胖罗、亨利、维耶里等人状态好坏时的威力高低深有体会吧！在熟记了主力与替补球员的状态之后，接下来要做的事情是设定各种情况下定位球的主罚人选 因为在比赛中即时更换罚球队员的话球员状态的好坏是直接表现出来的。当然了，在此之前，你不妨先什么都不做，偷偷观察一下对手的状态，这也是“知己知彼，百战不殆”的一个重要环节（笑）。



《KOF》因你而精彩！烈火对北京

5月1日中午，上海著名老字号游戏机厅“烈火游戏机娱乐”迎来一批特殊的客人，他们就是北京NT战队的成员们。他们此次来访的目的就是与上海的《KOF》顶尖高手们切磋武艺。具体的比赛项目是根据“客队”北京NT战队的强项所选的《格斗之王97》以及《格斗之王2003》，比赛的规则是双方各挑选7名队员组成战队对垒，以组队淘汰赛的赛制来进行，胜方可以继续出战（不许更换角色），败方则由下一名选手出战，比赛直至其中的一方的7名选手全部都被打败即宣告结束。由于《格斗之王97》有着更深厚的基础，因此《格斗之王97》将采用三盘（轮）两胜的规则，而《格斗之王2003》就直接以一轮定胜负。



▲烈火游戏机娱乐（http://www.gameshanghai.com/），是上海为数不多的现存的资深机房，创始于1987年，从乌鲁木齐北路到现在的江宁路77号，已经有15年的历史了。

《格斗之王97》的规则：不能使用隐藏角色、不能使用无限连、超杀不能单独使用（对手防住任何攻击就可出超杀，指令投超杀可以单独使用）

《格斗之王2003》无规则

首先进行的是《格斗之王97》的比赛，这款已经诞生了7年的作品至今依然是全国各个街机厅里投币率相当高的作品，它的群众基础之深是毋容置疑的，而双方第一轮的比赛也验证了这一点，并且，比赛中专门针对《格斗之王97》所制订的规则也使比赛的精彩程度得到了一定的保证。双方第一轮的比赛进行得非常激烈，比分交替上升，最后，烈火凭借海军选手陈可汗的出色发挥击败了NT战队的压阵选手吴桐，艰难地以7：6险胜北京NT战队。

相比第一轮，烈火方在第二轮派出的阵容属于比较弱的，意料之外的是凭借烈火“最强草”的强势发挥，以7：1结束了《格斗之王97》的对抗赛。

紧接着拉开战幕的是《格斗之王2003》。烈火方面派出了“斗剧2004《格斗之王2003》中国预选赛”的冠军陈彦打头阵，由于5月2日陈彦选手还要远赴日本参加“斗剧2004”的重任，因此看起来他把这次的比赛当成是参加“斗剧2004”之前的最后练兵，在此次比赛中烈火以7：0的压倒性优势战胜了北京NT战队，结束了此次的“烈火对北京《格斗之王》对抗赛”。



纵观此次比赛，不可否认上海街机业的繁荣兴旺与上海街机玩家的高水准是成正比的，两地玩家进行这样的团体交流也让双方更加深刻地认识到了团体战协作与配合的重要性。随着大陆玩家首次进入格斗游戏盛会“斗剧”，相信中国的街机玩家会越来越多地为世界所承认，我们期待着这一天。（GOUKI报道）



Winning Eleven ML联赛球员推荐

文：门迪

续上期。

Izmailov/伊兹梅洛夫（RLSMF，俄罗斯）：现效力于莫斯科火车头的青年才俊，以速度和盘带见长，可打左右两边前卫，更包括CF与WF。

Stelea/斯塔莱亚（GK，罗马尼亚）：罗马尼亚国家队正选门将。标准型GK配置，惟一缺点在于无特技。由于身价的因素，无法要求太多了……

Frechaut/弗雷绍特（RB，葡萄牙）：现博阿维斯塔右后卫，身体类能力相对突出，传球等技术类的能力则不尽如人意，如果只考虑作为一个防守型边卫来使用的话，还是可以列入转会范围内的。



★ Swierczewski/希维尔切夫斯基（RSMF，波兰）：前马赛队球员，曾效力于大阪钢巴，可能就是因为这一点吧，目前已回国效力于波兹南莱施俱乐部的他，能力仍然不减，与前几代相比差别不大。可打中场的多个位置，除了攻击意识外基本令人满意。

Morrison/莫里森（CF，爱尔兰）：相信看过孙继海在水晶宫时的比赛的玩家，都会记得这位前水晶宫的年青射手。现效力于伯明翰，年轻的他冲击力较强，所以身体能力是其长处所在。反之其射术的相关能力则不尽如人意。



★ Breen/布林（CBT，爱尔兰）：爱尔兰国家队正选中卫，现桑德兰球员。标准型中卫的典型，且比赛安定度有7，场上发挥稳定。没有特技是他的弱点，可以与勤伯夫搭配使用。



★ Giannakopoulos/吉安纳科波洛斯（RSMF，希腊）：前奥林匹亚科斯队长，现博尔顿球员。全能型的边前卫，更拥有“空切”特技，具有很高的侵略性。缺点在于技术和长传稍弱。

Dabizas/达比萨斯（CBT，希腊）：前纽卡斯尔主力中卫，现莱切斯特城球员。由于身高和头球的不足，打一般的CBT可能会比较吃力。但是其具备了打盯人中卫的素质，良好的体力是最好的保证。

Hinkel/欣克尔（RB，德国）：前德国U-21国脚，库兰伊在斯图加特的队友，右边卫正选。攻强守弱是其特点，盘带数值与盘球者特技相对来说比较突出。



★ Klose/克洛斯（CF，德国）：德国足球传统的继承人，“头球王”称号之持有者，现凯泽斯劳滕首席射手，暂时低迷中。身体类能力基本还算全面，射术面数值准一流，弹跳与头球更是超一流！联赛初期中路包抄的不二人选。



★ Kuranyi/库兰伊（CF，德国）：巴西出生、曾在巴拿马居住、幼年赴德、前德国U-21国脚、现斯图加特首席射手。其可谓之现代足球发展的最新产物，即国际球员流通的大势所趋。速度、传接球、盘带能力相对较低。但是射术（包括头球）方面有着与其年龄不符的成熟感，特技面满点推荐！（位置感、攻击定点、空切、射手）四合一超值射手特技套装！

Nurmela/努尔梅拉（RMF，芬兰）：02年世界杯预选赛芬兰的正选RSMF。长传、定位球、逆足精度、连携是其特点，但是身体类能力较低。

Forssell/弗塞尔（CF，芬兰）：切尔西外援军团之一员，现伯明翰首席射手，本赛季爆发中。身体类能力突出，但射手的相关能力诸如射门、头球等技术尚待磨炼。年青是其最大的资本。

Upson/厄普森（CBT，英格兰）：前英格兰U-21国脚，现效力于伯明翰，足球圈中“伤仲永”的又一典型。头球与弹跳是其缺点，但是185cm的身高多少可以弥补一下。



★ De Vlieger/德弗利格（GK，比利时）：门将各项相关技术均接近90，Play安定度与体调不错，是准一流门将中的首选。



★ Rapajic/拉帕依奇（LMF，克罗地亚）：现效力于佩鲁贾的标准型边前卫，进攻意识、盘带、长传、技术这几个关键选项还算中规中矩，特技方面有“盘球者”。但是由于逆足的原因，他的局限性比较大，一般只限制在左路活动。

Zuma/祖马（RMF，南非）：现效力于哥本哈根的南非攻击型中场，如果玩家会比较多地采取边前卫内切后射门的战术配合，相信他会是你的较佳选择。但是身体平衡比较低，属于策应类和绝杀类的踢法，过多地控球发挥不了他的长处。



★ C.Suarez/苏亚雷斯（CBT，墨西哥）：以这个价位来说，他是绝对超值的中卫。特技满点（后防统率，盯人）二合一，除了体力稍逊之外无明显弱点，不过以其35岁的高龄来说，体力没有80也是很正常的。

Donovan/多诺万（CF，美国）：02年世界杯正式在世界舞台上崭露头角的新星，速度与技术并重的技巧派前锋，适合控球、利用节奏的玩家。但这一类前锋的通病都是身体平衡不高，容易被“推倒”。

Hejduk/海杜克（RB，美国）：攻击性高达90的边卫，是否要转入他就见仁见智了。其余的数值还算中规中矩，有一定的速度。不过在比赛中相信他会成为不安定因素，是一柄双刃剑。



★ Stewart/斯图尔特（RSMF，美国）：在前几代已是Master League中的右前卫不二人选，今代依然坚挺。但是边前卫的最关键数值之一长传却不尽如人意。

Vivas/维瓦斯（CBT，阿根廷）：由于身高的问题，相信玩家们多半不会让其出任关键的中卫位置。看来在《WE7I》中，他的命运也只能是LB了。虽然速度不高，但是有较高的身体平衡，在近身逼抢的时候可能会稍微占一点便宜。

Alex/阿莱克斯（OMF，巴西）：现克鲁塞罗核心选手，巴西的传统型前腰，即速度不快，但是技术、控球、传球出色。缺乏决定性的临门一脚，自从在国家队长时间陷入替补状态后，能力就停滞不前。

Diego/迭戈（OMF，巴西）：与一代球王马拉多纳同名的巴西新星，现效力于桑托斯。基本上巴西国产型前腰的特点都比较相似，缺点也是非常接近的。如果日后能够经过欧洲职业联赛的洗礼，我们期待着他无论是在《WE》还是现实中都有所成长。



★ C.Acuna/阿库纳（OMF，智利）：相信以他这样的攻守意识，还是踢DMF位置更符合游戏规则。南美的典型技术型后腰，有点像是贝隆的弱化版。没有明显的弱点，值得一试。

Navia/纳维亚（CF，智利）：作为萨莫拉诺的接班人来看，能力未免稍弱了一些。属于平均型的前锋，没有太突出的长项。身价较低是其最大优势。

O.Cordoba/奥斯卡.科尔多巴（GK，哥伦比亚）：作为前几代《WE》世界明星队的一员，其能力确实值这个身价。GK特技仍然是满点三合一，令人十分满意。但是对于初期来说，花4000多Pts买一个门将似乎有点不值，好钢该用在刀刃上。



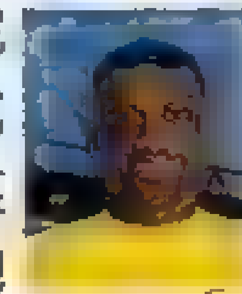
★ C.Ayala/塞尔索.阿亚拉（CBT，巴拉圭）：由于《WE7I》中没有美洲俱乐部，所以他也成为了未所属球员。防守意识94、弹跳90，其余各项CBT相关能力起码也在80左右，是一个相当超值的中卫。

Gavilan/加维兰（RSMF，巴拉圭）：盘带、体力、长传、技术为其亮点，传球手的特技有利于他把握致命一传的时机，但是速度稍逊。

Al Deayea/代亚耶亚（GK，沙地阿拉伯）：重新坐上《WE》“弹跳第一”的宝座，可能滋味并不是想像中那么好受。KCET的造神运动何时才会有个明确的定位呢？

Foxe/福克斯（CBT，澳大利亚）：身材高大、身体能力出众，兼有一脚定位球，但是比赛安定度与长传略嫌低了一些。不过看一看身价，立即就明白了什么才叫一分钱一分货。

600Pts～800Pts（包括800Pts以上）：



★ Oliseh/奥里塞赫（DMF，尼日利亚）：典型的流星型球员，不过就如一些歌手给人的印象一样，提起某一首歌就一定会联想到某某。相信他给KCET的印象无论风吹雨打、沧海桑田都不会改变。没错，就是98年世界杯上攻破苏比萨雷塔（西班牙）十指关的那一脚远射。这一类球员也是

《WE》的一大特色。不过没有人可以与时间对抗，体力的下降也伴随着年龄而到来，而恰恰在DMF位置的能力要求中这还是至关重要的数值。

★ Okocha/奥科查（OMF，尼日利亚）：始终徘徊在豪门外的一流球星，只能徒叹生不逢时。魔幻般的突破能力，当年“欧洲足球杂志”节目片头的神奇假动作令人记忆深刻。（感觉有点超越人体的扭动幅度极限了）他的能力无论在哪一个国家均有一席之地，但是特技方面偏偏缺少了Long throw，相信只要KCET的数值评分员抽空看一场博尔顿的比赛就会在网络更新和下一代中作出修正。

★ Eto'o/埃托奥（CF，喀麦隆）：年龄虽小，但已获得过多次国家队荣誉的锋线尖刀，原皇家马德里二队出身，现效力于马洛卡。速度奇快，盘带与敏捷性兼备的冲击型前锋，但是最关键的射术一项有所欠缺，或许这也是其仍未获得射手特技的一个原因。不过相信他在玩家的手控操作下，多少可以弥补一些射术的不足。

★ Zenden/岑登（LMF，荷兰）：前荷兰国脚，全盛期在2000年欧洲杯前后，现于米德尔斯堡焕发球员生涯第二春。左路位置全覆盖，数值全面无明显弱点，速度是其最大优势。惟一弱点在于比赛安定度和体调，连续比赛时状态容易低迷。

Leboeuf/勒伯夫（CBT，法国）：上世纪法国辉煌期的见证人之一，目前来说由于年龄的关系，速度、体力等身体类能力下降得比较明显，但是经验意识等都还在。特技方面拥有“盯人”与“后防统率”是其最大卖点，大家如果觉得他在卡塔尔的日子过得太混的话，不妨就请他过来打打零工吧。

Beattie/比蒂（CF，英格兰）：“圣徒”南安普顿的首席射手，爆发于02/03英超联赛。CF相关各项数值均达到准一流行列，缺点为体力低，属于前半程选手。体调较低，连续作战难以保持状态。

Fonseca/冯塞卡（OMF，哥斯达黎加）：类似于斯科尔斯（曼联）的踢法，擅长后上射门，同时具备良好的技术，是哥斯达黎加的司令塔。不过体力与身体平衡将会是制约其全场稳定发挥的不利因素。

D'Alessandro/达历桑德罗（OMF，阿根廷）：现沃尔夫斯堡中盘之司令塔，被称为“马拉多纳式控球”的继承人。OMF相关能力一流，可惜只有传球手特技，尚待成长。此外，他的身体平衡也是属于“推倒”一派的，技术方面可以说是非常传统的阿根廷式足球。

Gallardo/加拉多（OMF，阿根廷）：成名已久的国家队边沿球员，传球数值一流，还有一脚定位球功夫，特技方面拥有司令塔。可惜作为一个攻击型OMF，缺少射门能力，这是一个非常大的缺憾。

Aquinaga/阿昆纳加（OMF，厄瓜多尔）：厄瓜多尔足球的支柱，长年担任队长，教练不在时就行使代理教练的职务。无论是技术、传球、定位球都属于一流水准。缺点就是射术仍有所欠缺，体力也由于年龄的影响下降得十分厉害。

Kaviedes/卡维德斯（CF，厄瓜多尔）：不断地往返于欧洲大陆和美洲大陆的选手，效力过佩鲁贾、塞尔塔和波尔图等等。是一个有特点的前锋，身体平衡不错，速度方面爆发力出色，但是射术中的射门精度仍然无法达到一流标准。

R.Acuna/阿库纳（OMF，巴拉圭）：传球面数值是其特点，但是进攻意识与射术比较欠缺。特技方面的司令塔加外脚背令人满意。

Palacios/帕拉西奥斯（OMF，秘鲁）：以这个身价档次而言，他的能力只能说是不错，但还远未达到超值。射术方面总算令人满意了一点，作为OMF来说各项传球能力算是及格，特技方面也搭配得挺好。最大的缺点是进攻意识不足。

《WE》是一个真实、自由的SPG。“每个人心中都有自己的足球”，相信这一句话用在Master League上同样合适。按照自己的想法去组建只属于自己的球队，让我们的梦想飞翔在球场的上空。

推荐主力阵容(442A)

CF：Kuranyi（CF）、Klose（CF）

MF：Zenden（LMF）、C.Acuna（DMF）、Swierczewski（CMF）、Okocha（OMF）

DF：Wome（LB）、C.Ayala（CBT）、Alpay（CBT）、Frechaut（RB）

GK：De Vlieger



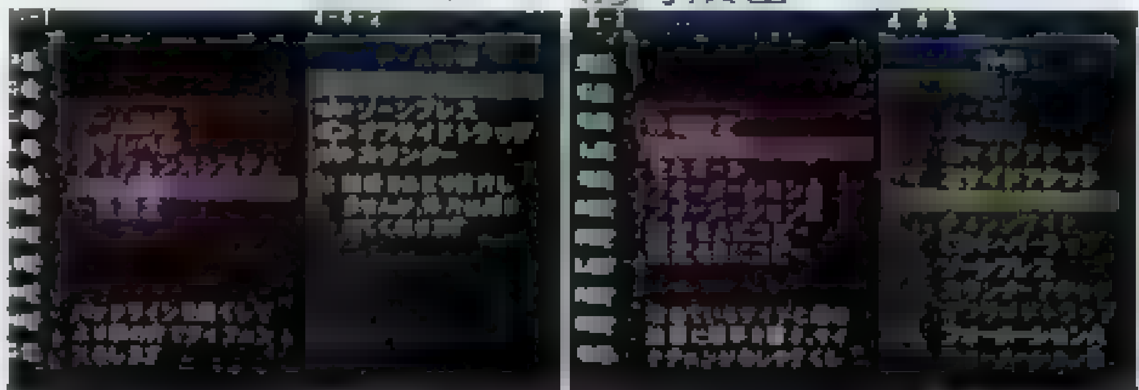
推荐战术：左路进攻、逆侧进攻

团队战术：バックライン/卫线前压　C

ゾーンプレス/区域逼抢　A

オフサイドトラップ/越位陷阱　C

カウンタ　/防守反击　A







VS



各位读者如果对《WE》方面有什么疑难问题或对“电子竞技场”方面的建议，可用平信、Email、手机短消息告知我们。下一期我们会从大家的反馈信息中选取一些具有代表性的问题与建议在栏目中刊登。栏目的建设需要我们每一位读者来添砖加瓦，小编在此先拜谢啦。(^^)

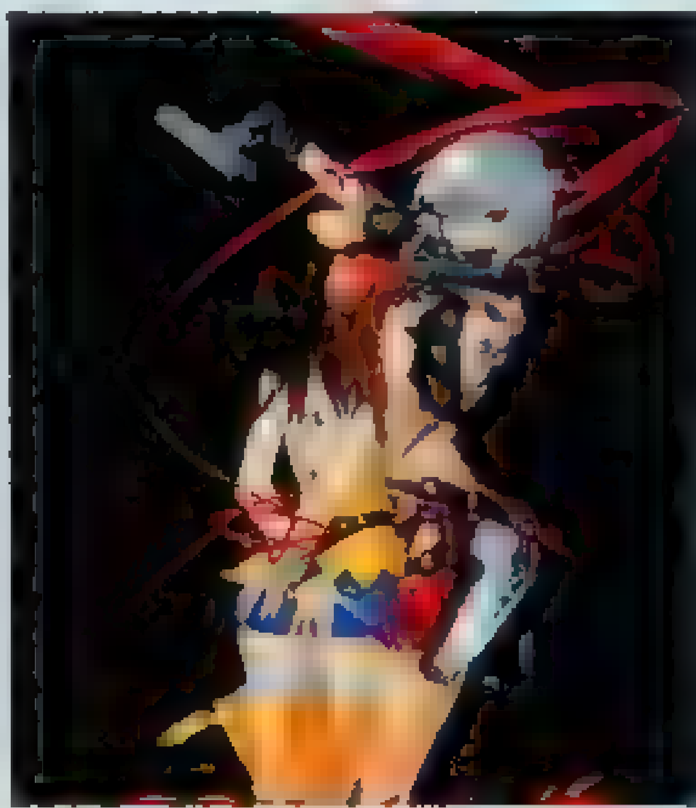


近期瞩目动画评测报告（下）

爆裂天使

原名：爆裂天使
监督：大田晃一
剧本：志茂文彦
人设：白亚右月
音乐：西田マサラ

简介：时为20XX年，那时的东京已经变为了一个毫无秩序可言的都市。像新宿、涩谷、六本木、秋叶原这些主要的地区都已被纳入了不同势力的支配下，而暴力犯罪更是屡见不鲜。为此，政府专门修改了法律，持枪也变为了合法的行为。在这样的环境中，有四位隶属于神秘组织的女孩——负责领导工作的赛、负责机械维修的美古、负责情报搜集的艾美，以及专门负责战斗的乔却一直在全力战斗着。而当料理学校的学生立场无恭平为了应聘厨师一职与她们碰面时，本作的故事也由此展开了。



评价：当初次看到这部动画的第一集时，开头的那几分钟战斗场面使给卡伦留下了很深的印象，至少在画面和镜头处理上，这次GONZO确实给我们带来了一部精彩的作品。3D及2D相结合的画面以及电影式的镜头处理在TV动画中都可算是一流水准。而知名插画家白亚右月的人设也为作品增色不少，手持双枪的白发少女乔堪称为本作中最大的亮点，而其他的三位少女也有着不少的拥莲。不过，在剧情方面，本作却到现在还未让我们看到什么过人之处。美古被抓→乔将其救下→美古再次被抓→乔再度将其救下，这几集几乎都是这一个套路，而那所谓的男主角，正如同其名字一样，确实就如同一个花瓶似的，毫无立场可言呀。不过，本作的背景世界观设定还有着很深的潜力可挖，所以我们现在还无法对这部作品盖棺定论，希望在之后的日子里，GONZO能为我们带来惊喜吧。

推荐度：★★★☆

这个丑陋而美丽的世界

原名：この丑くも美しい世界
监督：佐伯昭志
人设：高村和宏
剧本：佐伯昭志（等）
怪物设定：吉成曜

简介：目前，存在于地球上的动植物据说不下400万种，但是自地球诞生以来存在过的物种总计事实上有50亿到500亿种。也就是说，99.9%的物种都无法逃过灭亡的厄运。地球上的生物种类见证了过去6次的大灭绝，可是，灭绝的主要原因和过程至今尚无法明确……



正如同众多日本动漫游的作品的设定设定一样，身为高中生的竹本健本来是一个平凡无奇的少年。不过，当他与从森林中的光之卵中而出现的少女光相遇时，一切都变得不一样了。追杀光的巨大怪物、与自己心目中的理想女孩一模一样的神秘少女，以及，自己突如其来的变身能力。从那一天开始，健便知道，自己之后的生活将会开始发生巨大的变化了……

评价：作为GAINAX20周年的纪念作品，本作似乎显得不那么够分量，至少从目前播出的几集来看给我留下的印象便是这样。画面、音乐、镜头处理，这些在动画中的表现都只能算是及格而已，与观众们对本作的期待相比就要差一些了。至此，我们只有期望在动画开头时那段与进化有关的话语，以及光体内隐藏的力量这两个伏笔能带给我们一些不同的感觉了……

附带提一句，第一话中主角变身后的样子真丑（－_－）

推荐度：★★★☆

美鸟伴身边

原名：美鸟の日々
原作：井上和郎
监督：小林常夫
剧本：池田真美子（等）
人设：楠本佑子

简介：泽村正治，17岁，高中生。

这位以"狂犬"之名而在邻近高中大名鼎鼎的不良少年就是本作的主人公，而他那威力强大的右手则被对手恐怖地称为"恶魔之右手"。不过，虽然说在打架方面泽村迄今还未逢敌手，但另一件事情却让他怎么也抬不起头来……

连续告白失败20次（比樱木花道似乎要好那么一些……），在没有女友陪伴的状态下孤单地度过了17年的时光。可是，当某天清晨他一醒来突然得到了一名暗恋自己已久的少女的告白，但与这相比更令人震惊的是，那位名为春日野美鸟的少女竟然出现在了自己右手的位置上。

原来，美鸟从很久以前便一直暗恋着泽村，但却一直没有勇气向其告白，而当她因为急病而昏迷过去后，醒来时便不知为何会变成现在的这副样子。

就这样，一幕充满了搞笑及温馨的戏剧开始上演了……

评价：本作改编自井上和郎在《周刊少年SUNDAY》上连载的同名漫画，虽然说井上只不过是个新人而已，但这部作品却是出乎预料地受到了一致的好评。不良高中生＋变成自己右手的少女的组合确实给人留下了极深的印象，而作品的剧情发展虽然稍有些老套，但在众多的少年恋爱漫画中还是颇为不错的。从目前播出的几话看来，动画版在搞笑方面比原作似乎要更胜一筹，不过那每集都会出现的养眼场面就有些让人怀疑导演的居心了……

推荐度：★★★☆

恋风

原名：恋风
原作：吉田基已
监督：大森贵弘
剧本：高木登
音乐：吉森信
　　　宅见将典

简介：年已28岁的佐伯耕四郎是一家小婚介所的职员，在父母离异之后，他一直和父亲一同生活，过着平淡的日子。由于与女友分手的关系，耕四郎陷入了情绪的低谷，而在此时，偶然相识的一位女子高中生却让其再次产生了怦然心动的感觉。可是，残酷的命运却给了他一记沉重的打击。原来，这位名叫小日向七夏的女孩，正是十余年前同母亲一同离开的自己的亲妹妹。



为了准备升学，七夏住进了耕四郎家中，而这也令他陷入了更深的苦恼中。一方面，他拼命地提醒自己那是自己的亲妹妹；而另一方面，他对千夏的感情也越来越强烈。同处于一个屋檐下，两人的关系究竟会向着何种方向进展呢？

评价：本片改编自吉田基已在青年漫画杂志《EVENING》上连载的同名漫画。与许多人想象中不同的是，作者并未将那些在同类漫画中会出现的擦边球镜头当成卖点，而是真正用心地通过那平淡的生活来表现两人之间的感情。《恋风》的动画依然继承了原作那种平淡如水但韵味无穷的风格，其中值得细细品味的细节不在少数，给人以一种有如散文般的感觉。由于作品故事设定的特殊性，以及浸于动画中的那种独特的感觉，因此大概只有有一定人生阅历的朋友才能真正体会到这部作品的独到之处。

推荐度：★★★★

INTERLUDE

原名：INTERLUDE
监督：长峰达也
人设：堀部秀郎
剧本：田出明美
音乐：龟山耕一郎

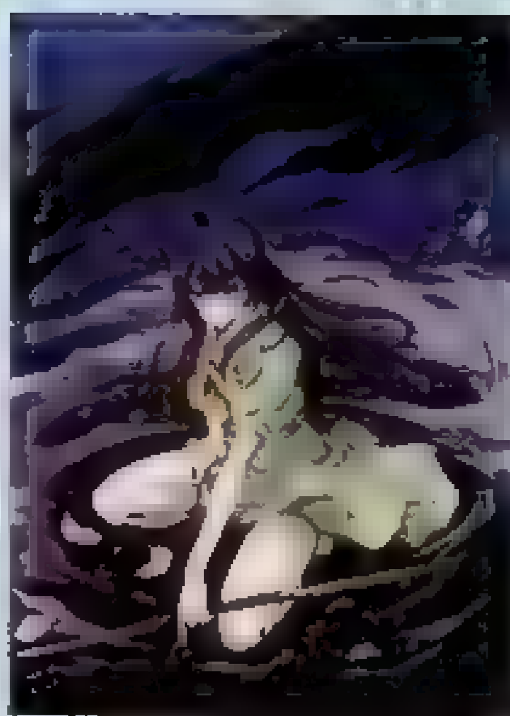
简介："为了救赎损毁的心，到底要拿什么作为代价呢？是这个世界的一切，还是我的生命？世界……现在正要产生的世界……由破坏后的碎片集结再构成的世界……带着看不见的裂痕，暴露于虚无的空间中。而遮盖它的黑幕，现在尚未开启。是在等着所有的演员到齐吗？还是纯粹的，要令观众们坐立不安，并以此为乐呢？……结界，令坐立不安的观众们期待的心产生了混乱。我站在遮掩一切、隐藏一切的黑幕前，为了阻止观众们的用那暴力的欲望去撕裂那层薄幕，我……至少我要让那等待开场的片刻也变得多姿多彩……拉开演出的序幕，就算会被幕后射出的耀眼光辉所溶解……"

主人公（只能这么称呼他，就如同游戏中一样，他没有名字……）的眼前最近总是会出现一些莫名其妙的幻象：浑身是血倒在自己怀中的青梅竹马、身着绿色连衣裙的黑发少女、空无一人的都市，以及那冷冷悬于空中的巨大圆月。

为何自己经常会出现这些幻象呢？为何朋友们都记不起就在昨天还一同经历

的事情呢？这一切究竟是虚幻还是现实？世界……又是否只有一个呢？

潘多拉计划……一切的谜尽在于此……



评价： 本作改编自曾发售过DC版和PS2版的同名游戏，共分三卷推出。虽然说在作品发售前厂商曾在宣传片中以“《DOA》式女性胸部摇动方法”作为卖点，但当看完第一卷后我们却惊喜地发现，本作的分镜、剪辑、音乐以及各种疑团的设置都做得相当到位，而原作那美丽的画风也在动画中得以完美地再现。不过可惜的是，第二卷和第三卷分别要在5月及7月才会推出，在此之前，大家只好耐心等待了。

推荐度：★★★★

火鸟 TV

原名：火鸟
原作：手塚治虫
监督：高桥良辅
剧本：五武冬史（等）
音乐：内池秀和（等）

简介： 传说中，在火山里住着一只不死鸟，又称为火鸟。火鸟已活了不知几千万年，它可以穿越时空，不死不灭，阿拉伯人叫它费利克斯，中国人则称它们为凤凰，火鸟不会死亡，它们会在火中重生，而相传只要能喝上一口它的血，便可以长生不老。

评价： 现在网上似乎兴起了一股将任何作品都称为“神作”的风潮，而在漫画领域，有资格冠以这个称号的，却只有《火鸟》这一部作品而已。手塚治虫先生的不朽名作，也是他遗作的这部《火鸟》在新的世纪终于再度被搬上了银幕。本次被改编成动画的共有黎明篇、复活篇、异形篇、太阳篇、未来篇五篇。虽然说现在看来，也许很多朋友会觉得很不习惯手塚先生的画风，但毫不夸张的说，《火鸟》绝对可以被称作是有史以来最伟大的漫画，其中蕴含的丰富哲理、曲折精彩的剧情以及巧妙的叙事结构都不禁令人拍案叫绝。而动画版虽无法完全体现出原作的神韵，但也足以令FANS满意了，如果您以前未曾看过漫画的话，不妨借此机会来体验一下《火鸟》的伟大之处吧。不过，由于动画题材的限制，所以在此还是推荐玩家也找到这部漫画看一下，当看完之后，你就会明白手塚先生为何会被称为“漫画之神”了。



推荐度：★★★★★

从今天开始是魔王

原名：今日から マ王！
原作：乔林知
监督：西村纯二
人设：工藤裕加
音乐：吉川洋一郎

简介： 平凡的高中生涉谷有利因为救一个自己并不是很熟的同学而被不良少年带进了女厕所，而他也成为史上第一个被抽水马桶冲走的男人。不过当他醒来时却发现自己身处在了一个异世界，而他黑头发、黑眼睛（亚洲人嘛）、黑色校服（日本校服的特色）的样子和打扮立即被人们认为是恐怖的魔王。不过……他的确是魔王，只不过因为上次大战为了安全将其送到了一个叫“地球”的地方而已。就这样，这个毫无自觉的魔王跟他的一帮各具特色的帅哥、美少年的闹剧拉开了序幕。

本片改编自角川豆子文库发行刊物中的“《紧跟今天开始是魔王的自由业》系列”，而原作者乔林知也是名才出道的新人漫画家。整部动画充满着朝气、轻松、明快的气息，搞笑镜头比比皆是，而登场人物都是美形的男性，所以深受中小女学生的喜爱，不过不仅限于此，涉谷有利这个“平凡的、活力四射、直肠子”的男孩以及他周围那些帅哥们还受到中小男学生、甚至二三十岁的成年人的青睐。看来这部“王道异色”的幻想漫画的确是魅力非凡。因此，在看多了那些“背负沉重宿命式”动画的动漫迷们，有时看看这种轻松搞笑的动画可能会找到另一种乐趣。另外，作品的主角的身分是一贯在动漫游中扮演反方的魔王，这样的设定很有新意，如此逆道而行的确是创意十足。

评价： 非常“少女风”的一部作品，片中出现的男性是典型的美男型、成熟型、温柔大哥哥型、美少年型的日式女性向动漫的组合，而男主人公与他那些美形手下大打擦边球的场景不仅让人浮想联翩，这也是最近这种“美男型”动画的一大趋势。整部动画的风格清新，看起来心情很轻松。该片的声优阵容尤为强大，樱井孝宏、大家明夫、森川智之、井上和彦、斋贺みつき、高山南等都是一线大牌声优，绝对是“恋声癖”的最佳选择。

推荐度：★★★☆

杀戮都市

原名：GANTZ
监督：板野一郎
剧本：十川诚志
人设：恩田尚之
音乐：早濑清志

简介： *你们的生命已经结束，从现在起，你们的新生命由我来控制。*

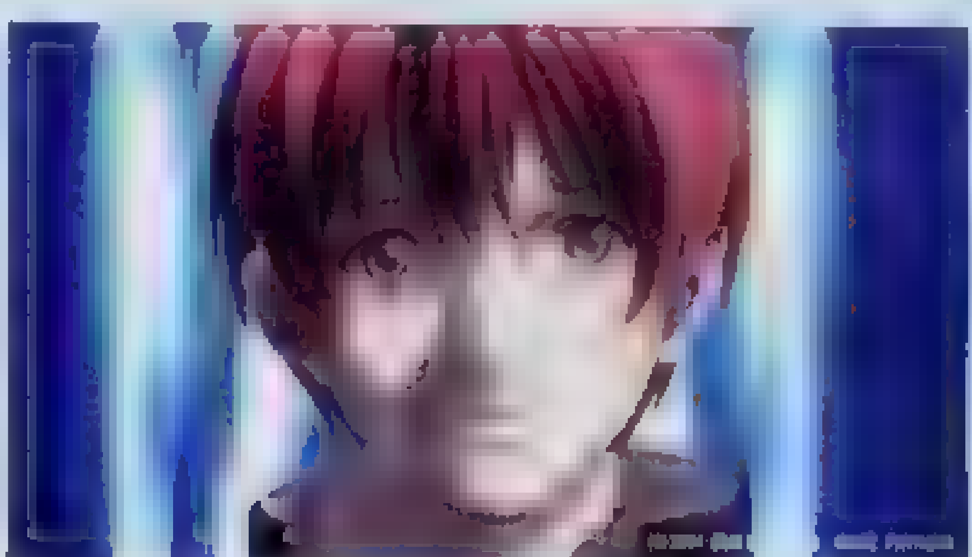
好色，孤僻，不想惹事生非，非常瞧不起当今的社会。在日本千千万万的高中生中拥有以上几种特征的人比比皆是，而玄野技便是其中一个。一日，他在地铁站等车时与幼时的朋友加藤胜不期而遇。虽然心不甘情不愿地，但他还是同加藤一起下到地铁道想去帮助醉倒在上面的酒鬼。但当他们想逃到月台上时，列车已经离他们只有几步远的距离了……

忽然间，两人来到了一个被完全封闭的房间，而在房间内还有几个人在，令两人吃惊的是，这些人竟然都是刚刚死去的人，虽然不能接受这个事实，但两人还是以为自己来到了死后的世界。

这时，房间中一个被称为GANTZ的大黑球上突然出现了文章开头的那句话，而他们也自此被卷入了一个常识无法想象的世界中。

按照黑球的指示杀死指定的外星人会得到积分，并暂时回到现实世界，而只有得到100分时才能彻底脱离这个杀戮的游戏。虽然很不情愿，但此时的技和加藤，已经没有其他的选择了……

评价： 本片改编自奥浩哉在《YOUNG JUMP》上连载的同名漫画，美丽的女性角色及血腥的战斗场面便是本作的最大卖点。由于是在青年志上刊登，所以原作有着不少超尺度镜头，不过这些都在动画版中得到了修正（将推出的DVD版才是未删节版）。动画版的第一集可以说做得比原作还要出色，尤其是前十五分钟更是如此。但第二话的拖沓却让观众之前的好感除去了大半。由于是在TV版放映，所以原作血肉横飞的战斗变得“干净”了许多，不过这也让本作的吸引力大大下降。虽然说本作的监督是当年以《MACROSS》招牌性的“板野马戏团”而大红大紫的板野一郎，但从已经放映的几话来看也并未看到其过人之处。此外，需要指出的是，动画版只有11话而已，所以大家就不要指望它能将原作的魅力完全发挥出来了。



推荐度：★★★

康姆卡斯特放弃收购迪斯尼。

美国最大的有线通信公司康姆卡斯特宣布，他们已经放弃收购迪斯尼公司的计划，至此，这场颇受关注的收购战终于画上了句号。从今年2月开始，康姆卡斯特决定通过580亿美元的换股计划来收购以米老鼠起家的迪斯尼公司，美国媒体戏称之为“猫捉老鼠”，但康姆卡斯特一提出收购要求就遭到了迪斯尼的拒绝，康姆卡斯特董事会也在收购问题上发生分歧，因为一旦收购成功，康姆卡斯特还要负担迪斯尼119亿美元的债务，在多方压力下，康姆卡斯特最终做出了放弃收购的决定。

《幻想传说》OVA版动画发售时间确定

当几个月前NAMCO宣布会将这部“《传说》系列”的起点之作改编为动画时，便受到了无数玩家的关注。但自从公布了几张动画画面及一段宣传片之后便再也没有新消息传出，而在今日，NAMCO终于确定了动画版的发售时间。动画共分四卷，第一卷将在11月25日推出，第二卷将在明年1月21日推出，而三、四卷的发售时间则定在了明年的三月和夏天。

《机动战士高达SEED》特别篇第二弹公布

继前不久的特别篇《虚空的战场》之后，《机动战士高达SEED》的第二部特别篇也将在今年夏天推出，作品名为《遥かなる暁》，主要讲述的则是奥布这边的故事，估计会将主线放在卡嘉丽身上。

《潜龙谍影》漫画即将登场

日前，《潜龙谍影》已确定将在美国推出漫画版，第一卷将于今年九月问世，而小岛秀夫也对此表示非常高兴，并期待早日看到自己的作品以漫画的形式出现。

《机动战士Z高达》剧场版公布

为了庆祝《高达》这一日本动画史上的名作诞生25周年，《机动战士Z高达》即将制作三部曲的剧场版动画，而首部曲《星を継ぐ者》则预定在明年上映，创作班底依然是动画版的原班人马。

自由谈

炒饭无双话战国

文：SNOOPYS

把“不思进取”和“求新求变”这对反义词用在光荣或者“《无双》系列”上，居然都会感到很合适。光荣这个炒饭大户，每次搞个标新立异的奇特游戏，然后就一年有时3次、有时2次地出续作或是外传，不得不佩服其捞钱能力。每个作品都多少会有点改进和变动，对于喜好此类游戏的FANS而言，反而成了次次都有新感觉的创意型游戏。这样永无止境的争论，每年跟着光荣的炒饭发售，跳着无止境的华尔兹。透过光荣奇迹的万花筒，来窥视一下代表作品——“《无双》系列”的话，就更不会奇怪为什么会同时存在那么多截然相反的评价。在短短4年中，《无双》竟然一共发售过4个作品，2个任务版，近20个衍生版本。其中《真·三国无双2》和《真·三国无双3》，以及《猛将传》和《战国无双》都有百万左右销量。从前被做到烂掉的清版型游戏，能保持长卖的原因，就是“《无双》系列”恰到好处地把动作融入历史题材，炒饭型游戏简单的操作让玩家在短时间内就能快速上手，丰富的养成要素则又不会很快就感到厌倦。

糅合史事剧情，以自己的操作来改变或是参与历史，这是《无双》最受好评的特点。从三国题材做到战国题材，可以看出光荣对“《无双》系列”的看法渐渐开始拓展。（也许不久的将来也能看到《水浒无双》之类……）以光荣多年浸淫“《信长之野望》系列”制作的功力，本该能轻易做出不亚于《三国无双》的战国剧情模式，但现实却令人失望。首先是选材不足，百年战国，有数不尽的经典战役，但在《战国无双》里能看到只有寥寥数场；百年战国，也有点不完的猛将枭雄，游戏却偏偏挑了些闲杂人等出来。一场关原大战，地图上只有两个有面孔的大将和一群站在原地的杂兵；而分别结束战国和统一天下的秀吉和家康竟也是两个大杂兵（虽然有脸，但是招式等还是和杂兵一样）。其次以战国为主题引入的笼城战，却成为浪费时间的垃圾设定。就算抛开迷宫地图，不能记录、回复品极少、战斗漫长这些主观因素……笼城战究竟意义何在？自己必须像忍者一样潜入城池，没有一兵一将，甚至不能带护卫兵，却又要像猛将一般打出血路，猎杀城主。对方的杂兵反倒是源源不断，数量巨大。（假如野战时候把这些兵力全投入，战场不是早就逆转了。）大部分角色一共5场战斗，会有2场左右的笼城，不禁燃起一股无名业火。

为了改变《无双》就是打打杀杀的情况，《战国》意图以任务为主打，推进游戏。以前系列的任务可以完全无视，只管杀就行。但现在，每个任务会牵涉到整个战局的成败，更会影响人物的成长方向。这样应该是个颇有意义的设定。但是体现到游戏中却又是另一番景况了。每场战斗，玩家都会被许许多多奇怪的任务牵着鼻子满地图乱跑。我有时甚至怀疑设计者有没有考虑过玩家的感受，任务和剧情联系牵强不说，

经常做一个任务就横穿一次地图。而如果你不去完成任务的话，那么就算在扫讨本愿寺的第六天魔王，都很快会被几个农民一揆放倒。本应按历史剧情推进的事件，都变作完全操纵在玩家一个人手里。回想《三国无双》中，大部分战场参照历史设定敌我强弱，就算你不去刻意完成，那么也会大致按照历史发生事件。只有玩家试图逆天，才需要用心完成一些任务。如此一比较就会发现，《战国无双》其实完全割裂了历史和游戏的联系，玩家疲惫不已又丝毫得不到乐趣。如此捣鼓史事剧情，又硬凑了一堆也不怎么出采的幻想剧，感觉实为失败中的失败。

人物虽少，不过每个人七七八八杂项设定多了。假如说《三国》走的是人多而泛，《战国》就是走少而精的个性化路线。每个人物都有近战、远战、骑乘三种攻防和移动数值，每个人上限各有不同。忍者系移动、跳跃强，前田庆次这样的战将就是战斗能力强悍。每个人还有几十种技能可以自由挑选，选择自己最喜好的方式成长。相比《三国》最终人物练满都一样的情况，《战国》明显有意思得多。可惜的是，技能和成长系统很不成熟，变成了最受争议的设定。几十种技能中，有用的实在数不出几个，最多只有给招式加属性还比较有用。想从技能上拉开各角色能力差距明显不可能。人物成长方式完全依靠完成任务评价来决定。任务评价高，得到功勋多，人物能力成长快，技能点也多。很好的想法，却没带来好的效果。游戏难度对任务评价基本没有影响，但是明显游戏难度会对任务完成有很大影响，所以这样设定就变成了用简单模式虐杀敌人会有最好的效果，相反在地狱里很难拿到好的评价和奖励。不同任务对能力成长的影响，还有技能点本身也是有限的，不使用特定办法很难练出自己满意的人物来。这样对玩家最直接的影响就是，假如你喜欢一个角色，不得不先按照固定的方法，把他练满然后才能开始爽快的游戏。还有更荒谬的设定，那就是敌人的等级随自己的等级一同成长，但是敌人成长速度快得多。这就造成了人物越练越弱，一个能力全满，带着一堆垃圾技能的角色远不如把他初期化以后的新人强。

《战国无双》惟一值得赞许的，也许只有《无双》不断进化的战斗系统。系统力图回避以前四方一角，五方一角打出几率低造成鸡肋的情况，把特技发展为C1、C2、C3后的连续技，增强实用价值。C1变为浮空技，其后的多段连打成为削血技，可以说是一对一专用特技；C2保持原来的晕眩效果，继续连打又能追加攻击，杀入重围最常用特技；C3一般为吹飞技，突围必备。方块连打破绽极小，最适合通常情况。如此一来，设定基本没有非常鸡肋的，都有各自可用之处。无双有点像《街霸》中的OC技，按住然后放开，敌人变为慢动作，自己可以继续攻击。另外格刀增加杀阵，飞行道具能够切返，倒地也能追加攻击……这些设定都在完善战斗系统。从前一直用来当移动道具的骑乘，这次终于有了实战效果。骑乘本身的撞击已经有相当大的威力，骑乘时还能跳踩敌人或者连击。

求新求变和不思进取都不能作为单纯的贬义词或者褒义词来使用，对于《战国无双》这款游戏而言更是如此。光荣在制作这款游戏的时候，追求系列特色有所取舍。炒饭特色依然故我，求新求变式的探索却大都以失败告终，原因恐怕还是光荣并没有真正用心来做一款可以和《三国无双》抗衡的“新无双”。仓促上阵、新瓶旧酒做出的就是这款求新不成、炒饭依旧的畸形“大作”，不可谓之不是一种莫大的讽刺。

或许我们只有把希望寄托在未来的《真·三国无双4》或《战国无双2》上，也许它们才是振兴《无双》的新力量。

路易，那个绿高个

文 小波

是的。不，不，兄弟，你不要再劝我了。这口气我已经憋了很久了。是的，我知道，我知道你不计较，可是我看不下去啊。对，你和你老哥关系是很好的，我一定不会让别人觉得是你让我去告状的。你老哥不会怪你的，我保证。再说《游戏机实用技术》是一定会为告状的人保密的。

你自己想想，从你和你老哥登台的那个时候起，什么时候你做过主人。你们一起演的剧名都是什么《超级马里奥兄弟》、《马里奥64》、《超级马里奥赛车》、《阳光马里奥》……凭什么呀？任天堂你凭什么呀？每次一起进城堡、下油锅、上天入地都有你的份，为什么你连个名都捞不到啊？你就永远是一个马里奥的"兄弟"，叫什么名字大家都不知道。那个什么《超级马里奥》可以1、2、3、4连着往下公演，你呢？有没有《超级路易》啊？不要说2代、3代，连个正传影子都没有见过。难得有一次你和你老哥一起在GBA上首次出演RPG，名字叫什么《马里奥和路易RPG》，为什么马里奥非要放到路易前面呀？就算按照字典里那种字母顺序排，L也该在M前面呀。

哦，对了，对了，我想起来了！有的，有一出戏的剧名是只有你没有马里奥的，气就气在这里。你想过没有？和你老哥有关的名字都是什么"超级"啊，"阳光"啊，你呢？惟一一次用你名字独立命名的游戏那是什么？你不记得了，那样一次恐怖的经历你竟然不记得了。我说老兄，你脾气实在是太好了，是《路易的鬼屋》啊！他马里奥可以背着水枪在阳光明媚的世界里面度假，你呢，我亲爱的老兄，你只有背着吸尘器在鬼屋里打扫怪物的份。

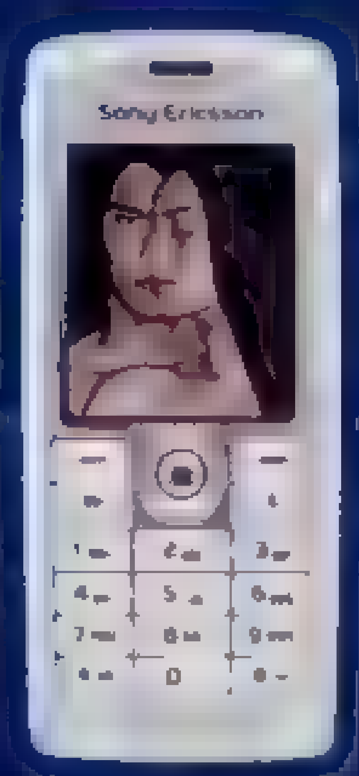
还有老兄，你不要以为你老哥对你很好。他串通任天堂让你先在NGC上试试看，看看这个主机卖得动卖不动。要是《路易和鬼屋》卖火了，是他向任天堂票报有功，是你沾了他的光；要是卖砸了，那就是你没有他有人气，没有他这样的演技，没有他"妈妈咪呀"叫得好听，总之都是你不对。结果呢，结果《路易的鬼屋》没有卖火，NGC也没有卖砸。他一看不好了，自己的阴谋没有得逞，于是他就拍拍屁股单飞了，自己去演《阳光马里奥》了。

你不相信？老兄，你怎么就这么好脾气呢？你想想，所有马里奥的动作戏里面，也就是不算那个RPG，还有那个大家一块儿乱来的赛车，再把你们两兄弟都没有发育的时候演的那些FC上一层层跑水管的老戏去掉，你们两兄弟系列有同时双打的吗？是吧，一部都没有。因为你老哥对外说是你腿脚慢，跑得没他快，怕你拖累他。其实你想想，大家管你们两兄弟的系列游戏叫什么？叫平台跳跃游戏。你们俩谁跳得高这还用问吗？你跳得比他高出一个身位呢！不瞒你说，GBA上你们演的那几个戏，我全是用你通关的。你老哥太冲动，一加速就掉下悬崖，高的地方还不能直接跳上去。其实呀，他根本不是怕你拖累他，他是怕你抢了他的镜头。你跳得比他高，动作比他慢，走完同样的路花的时间比他长，镜头不就比他多吗？再说兄弟，你生来是个慢性子，连喊那一嗓子"妈妈咪呀"都是抑扬顿挫，慢慢吞吞，你老哥不但嫌你抢了镜头占了视频，还担心你的声音抢了音轨去占音频。


MOTO-A768


NOKIA-6600


SE-T618


SE-T628


MOTO-V878

我知道你老哥是世界名人，拥有超一流的，可以跟那米老鼠相媲美的公众形象，但是他也是人呀。表面上他憨态可掬的样子，骨子里多少也有点坏水。哪像你这样老好人，像你这样单纯的脑袋，在这个世界已经不多了哟。你想想，上次又买通好莱坞蜡像博物馆给他塑了尊蜡像，他根本没提过他老弟也是个腕，也应该立个像。

打从娘胎里出来，他就一直排挤你。那个时候你们都没有发育，只能在FC上面混混。每次出场他都要抢在你的前面。你呢，只能屁颠儿屁颠儿跟在后面。你们那个时候人手一件T恤，他红你绿，外加一条白色的背带裤。如果吃了朵花，可以发火球了，就要换一身装。那个时候任天堂也抠，不给你新衣服，让你去穿你老哥的那件红衣服。你老哥每次都跑个几百米，掉下悬崖，换你上场吃到火球还要穿他那身汗滋滋的衣服，说实话，我们玩家也于心不忍啊。

你以为你同你老哥一样是个世界名人啦？你以为你和任天堂的合同签了终身，养老保险比索尼克拿得都多就高枕无忧啦？索尼克那是因为世嘉效益不好。论名头你根本不能和索尼克比。那次你们一起演那个GBA上的RPG，怎么样，尝到苦头了吧？世界各地的人们见到你老哥就像被电了一样，视他为偶像，而你呢，怎么都是个GREEN GUY。连我女朋友抢我GBA的时候都说，我不要选马里奥，我要选那个绿高个。大家都知道马里奥，又有多少人像我一样，对你这么崇拜呢？

所以老兄，这状我一定要告。我要让那《游戏机实用技术》用你的艺术照做封面，什么你还没有，他马里奥拍的照片都可以用吨来算了，你老兄还没有？那算了，我就让他们把今天我们谈话记录登出来，让大家都知道你路易不仅跳得高，心地善良，而且绝不比你老哥差，让他们发挥媒体的力量软化任天堂。到那个时候，《超级路易》出个1、2、3、4、5、6就指日可待了，哇哈哈哈哈哈……

哎！老兄，路易兄，你不要走呀，我还没有说完呢！你要在这按个手印，到时版税多少也给我点儿……哎，老兄……老兄，你慢点儿……



主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

E3结束了，大家找到了什么自己期待的游戏吗？看到这么游戏、这么华丽的画面，难道大家的创作欲望就没有被激起来吗？赶快把你心目中最出色的游戏画到纸上分享给全国的玩家吧！



北京·刘直

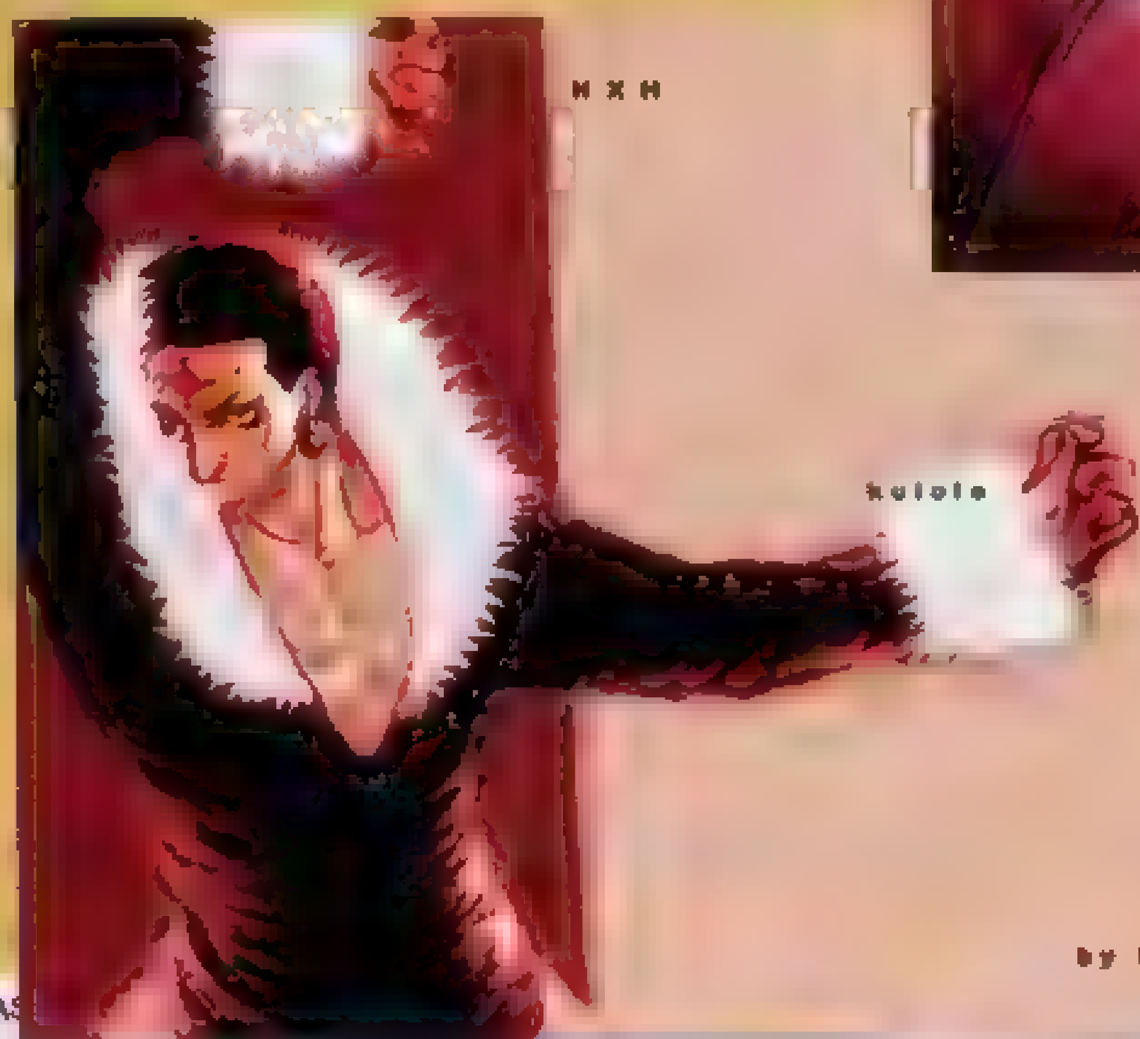
▲辛苦了！居然为我们杂志设计了这样的封面！虽然不能够采用你的设计，不过放在我这个栏目里倒也不错哦！

▼ 好长时间没有看到绍华兄的画了，一出手果然不凡啊！不过，不过，里昂其实是只有左手带着铁甲护手的！（憨笑）


武汉·董绍华

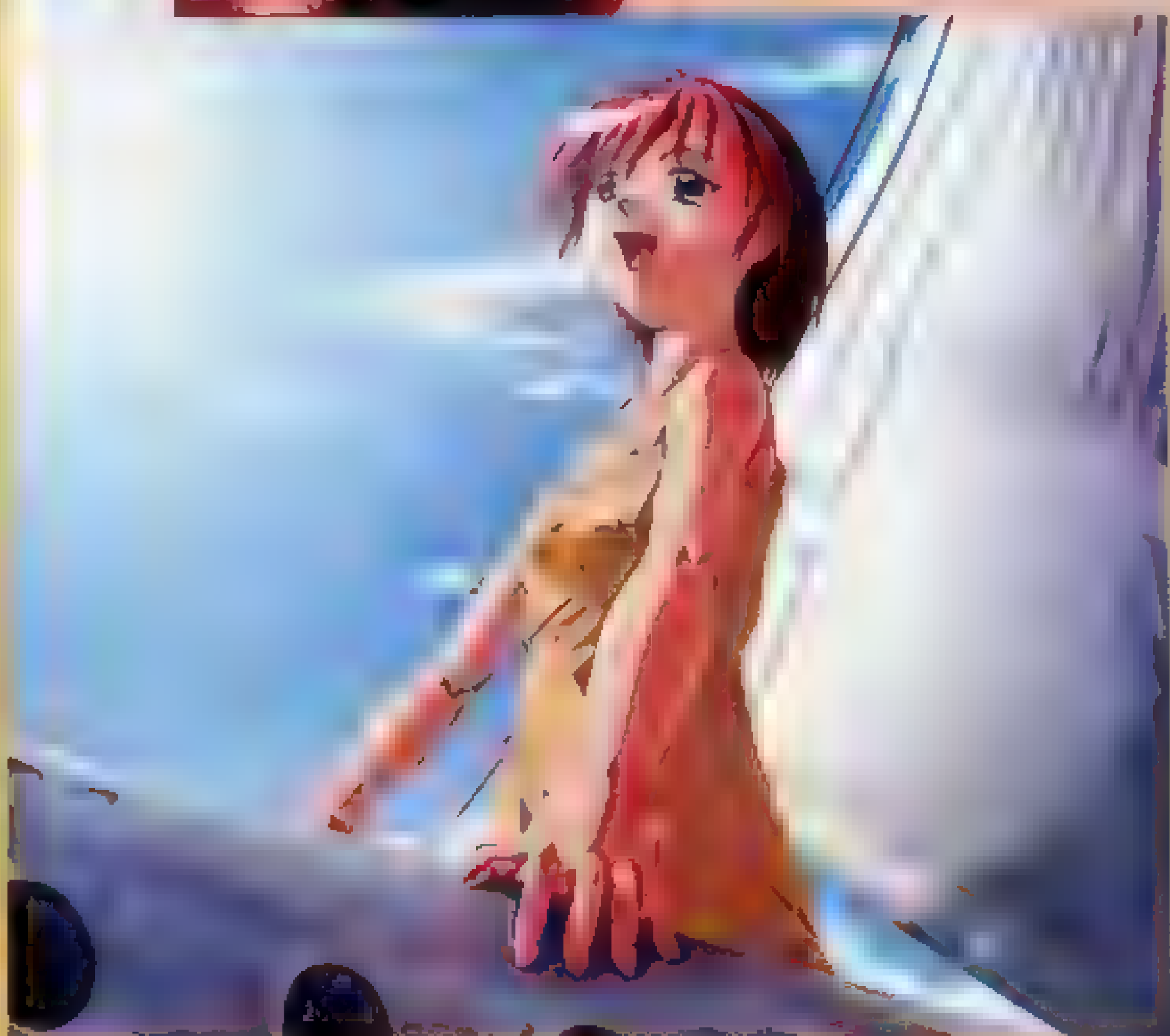

▲虽然不能算是非常出色的画稿，但是给人的感觉却比较特殊。这两个大蝴蝶结Loli的身材好象过分了点……

北京·田辉


南京·KAZUYA

◀ 蜘蛛蜘蛛！这个团长看上去很成熟的样子，眼神和动作都很"诱人"，有点像女性时尚杂志的封面哦！（爆）

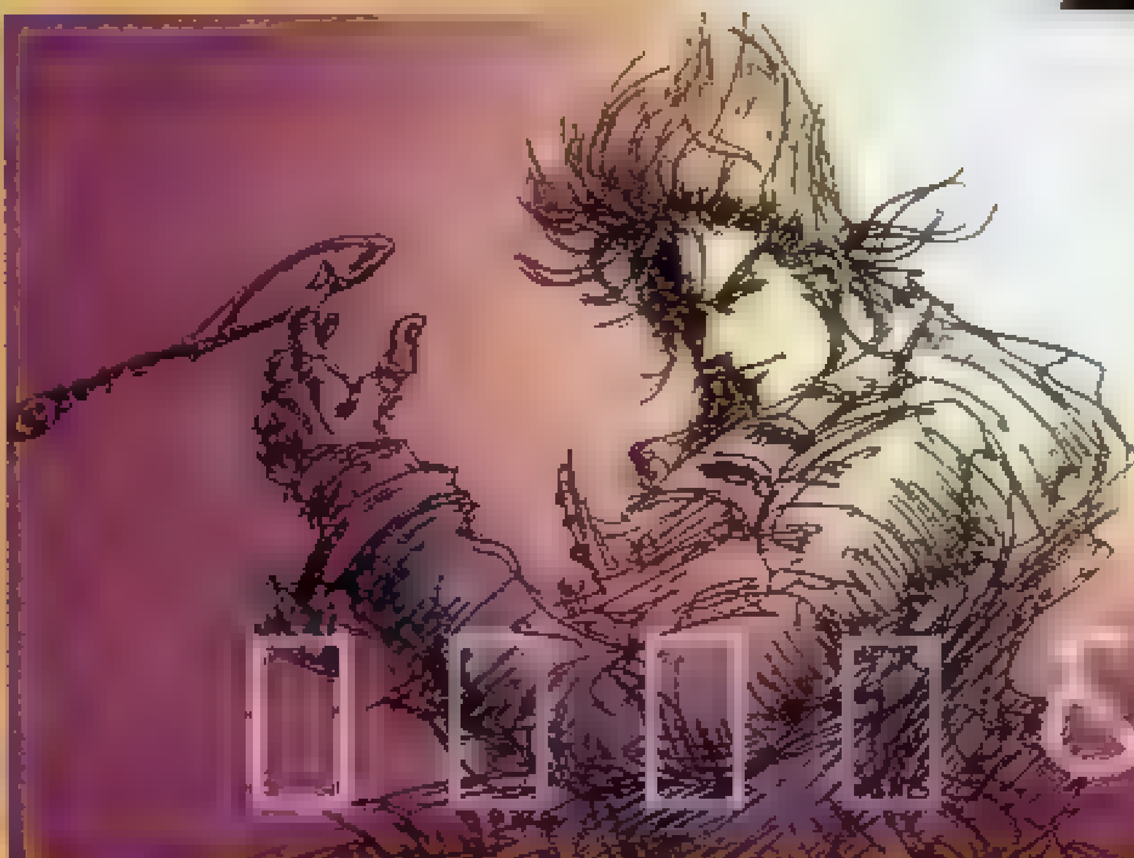
南京·KAZUYA


重庆·bird-z

◀ 完美的赛璐珞式上色法，专业人士就是专业人士啊！不过画中人的确很难认出是《心跳》的阳下光啊……（视角问题？）



▲典型的KAZUYA风！《鬼泣3》已经公布咯！这次但丁的服装露出度很高哦！画友们、同人女们，努力吧！


不详·刘旭军

◀ 很简单的一幅画稿，但是意境很不错，原稿式的笔触很有味道。如果不说大概没有几个人会认出他是二阶堂红丸吧？

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆五一顺利度过！虽然不能和普通人一样享受七天假期，不过三天假期已经足够了。大家放下手柄，远离电视，好好地过了一下非玩家的生活。还有一些小编抓紧时间到外地游玩了一番，彻底跳出了从编辑部到宿舍的两点生活。

☆为了让大家在第一时间看到E3大展的相关报道，我们特意调整了出刊时间。由于时间紧迫，一些内容不得不被舍弃，而Gamehalo里也未能收录大作的影像，真是遗憾啊！下期杂志将会为大家继续带来E3展的相关报道，从文字到影像应有尽有。

☆大家看了GOUKI和多边形的E3游记了吗？不要说大家，就连我们这些小编也羡慕得要死啊！由于截稿时间的关系，这次只放出了游记的上半部分。E3大展结束后，多边形和GOUKI也



会从美国回来，下期他们将会为大家带来生动的E3游记和他们拍摄的现场影像，千万别错过喽！

☆E3大展结束之后，每位小编心目中又有了自己的目标。特别是两款新掌机PSP和NDS，无论是功能还是软件，都令所有的小编怦然心动。我想每位读者看完这期杂志之后，应该都会找到新的目标吧！欢迎大家来信谈谈自己的想法。

☆由《掌机王》原班人马制作的《掌机王SP》正在紧张制作中！《掌机王SP》不但内容精彩，还附送一张精彩VCD，同样有超值赠品，可谓超值！更多详情将在下期杂志上公开，喜欢掌机的朋友们不要错过了哦！

读编趣话

本期特企主意很不错。把自己游戏生涯中那曾经感动过你的一幕写出来与读者一起分享，何乐而不为呢？我们会为此而感动万分，因为我们都是热爱游戏、有丰富感情的游戏人。

qingjiaming888谈5月B特别企划《游戏史上的名场面赏析Vol.1》

俺与同学超热爱《机战》等机器人的ACG作品，几乎到了疯狂的边缘。每次老师提问要造句时就用动画里的台词，体育课常幻想自己是NewType，政治课以“联邦”和“吉翁”的纠葛来解题，生物课以MG版高达模型来解释，平面几何以宇宙战斗地图来分析，化学以高达的驱动能源展开讨论，物理就以殖民卫星与地球的关系来理解，美术就以机体为题材……

广州的江伟琛读者对《机战》的痴迷程度令阿修罗也无语。

UCG这三个字母分别对应的是，U=useful、C=careful、G=great或者Game magzine。我衷心希望UCG能够不负读者的期待啊！

——上海应兆隆读者的新版UCG解释

我对UCG的评价是“特快、特准、特狠”。快是指出版快、更新快；准是指很少会有偏差，体现了专业精神；狠是指肯下工夫，不落人后的精神。

——来自成都蔡宇读者的称赞

PS2上有MGS3，PSP上有MGS酸。不许把PSP的MGS酸说成PS2的MGS3，不许把PS2的MGS3说成PSP的MGS酸。

自从PSP上的《潜龙谍影ACID》(ACID是酸的意思）公布后，纱迦自编的弱智绕口令一条。

汤姆克兰西的冒险岛。

某日纱迦问多边形：你知道美版的《高桥名人的冒险岛》叫什么名字？多边形如此答道。（正确答案是《HUDSON的冒险岛》。）

UCG电玩店

作者：薛超

各位亲爱的小编们，大家好！自从读完5月B的《五一购机指南》后，突然觉得心情沉重：作为一名中国公民买东西真是不容易，GBA、PS2、Xbox、电脑配件、汽车、商品房（扯远了又……）……买什么都必须了解行情，否则就有可能被JS（奸商的简称）骗。试问有哪一个消费者能跨过这一道鸿沟？所以我建议杂志社开一个电玩店，这样不仅可以大大大大地方便购机者，也可以有效遏制那些黑心JS的行为，还能给几位小编添些外快。何乐而不为？

以下是人员安排：

首先，一进门玩家就可以听到猫太亲切地说出“欢迎光临”（招财猫？），接着导购卡伦彬彬有礼地向玩家介绍主机和周边的情况和价格，待玩家决定所购物品后由沙罗为玩家打开机器包装（剑的用处）。如果需要安装芯片的朋友可以到二楼找泰坦（权的那头可以当螺丝刀），但他会说：“请支持正版。”当然上楼不需要什么楼梯，邪魔天使可以帮助玩家上二楼（抱着飞上去，女性玩家这回有福了！），这样可以节省下楼梯的建造费，还使小店显得宽敞了。有一点忘说了，店里始终有位歌手现场为玩家演唱游戏里的歌曲

不用说，那人一定是D·S。房子南边靠窗户的一角有一个棕色的老板桌，旁边的小板凳上坐着胜负师，正在为一位坐在沙发上的菜鸟级玩家解答游戏中的难题，与旭日东升的风景相得益彰。

夏天店里为大家准备了扇子，冬天为玩家准备了棉帽，雨天有雨伞……星夜在不辞辛劳地为到店里来的顾客分发印有《游戏机实用技术》LOGO的纪念品，多么温馨。正在这时，去取货的多边形扛着大包小包从日本回来了（因为跑得快，所以来回全靠双腿最多也就用半个小时)。然后LIKY马上从中抽出了一个黑色的GBA SP递给了一旁焦急的玩家，同时还连连道歉。那位玩家兴奋地去GOUKI处交款，说时迟那时快，GOUKI把右手从兜中掏出“啪”的一拍：“800最低价！”。成交的顾客拿起桌上的一个新口味冰淇淋大口吃起来，却不知SOUL为了研制这个东西在化学实验室里搞得身上五彩缤纷。店里每天的销量很大，但放游戏机的仓库却很远，这就全靠阿修罗大力士了，背后一把重约4吨的剑就是证明（龟仙人的龟壳？）。

不知不觉就到了黄昏，一个满头大汗的顾客拿着一台GBA来了。他进门就找到了在喝着绿茶的纱迦（因为售后服务部的工作不多）说道：“我、我的GBA屏幕不亮了！”“来，请坐，”纱迦放下了茶杯，“什么时候买的？”说着拿过GBA看了看，“前天买的，纱总，这是发票。”“哦，去找那边的LIKY给你换一个吧。对了，以后叫我纱迦就行了。”

多么忙碌的一天啊……

《MGS》版小编形象

[原创]石家庄 MMX

邪魔天使：心理螳螂（都会飞）
纱迦：博士（手无寸铁）
D·S：LIQUID （赤裸上身）
泰坦：左轮（两人的鞋一样）
卡伦：OLGA
星夜：FATMAN
SOUL：忍者（盔甲+忍刀）
胜负师：敌兵（都蒙着脸，又那么搞笑）
沙罗：Fortune
多边形：VAMP（怎么看怎么像）
GOUKI：SNAKE(那条发带)
阿修罗：乌鸦（背上的重剑可比坦克和机枪了）
猫太：WOLF（都有宠物狼）
LIKY：Mr.President



这是GOUKI和多边形在洛杉矶的下榻之处。在美期间两人平均每天只睡2个小时，白天四处采访，晚上回来赶写稿件，两人都快累趴了。GOUKI在现场试玩《鬼泣3》时差点睡着了，遭来身后排队的老美一片指责。

上海 陈澍韬：先说说上次（5月A）卡伦对于写游戏小说的犹豫，我想应该已有很多人回信说出自己的看法了吧。我是站在赞成这边的，写小说实在有必要。毕竟一部好游戏，不单单只有极高的游戏性，其内在的文学价值亦不可忽视。因此发掘价值使其升华，当然是绝对可取的。不过话说回来，既然想到要做，就一定要把它做好。写小说不同于写攻略，其难度亦是显而易见的，所以，小编们的担子可不轻哟，加油啊！对了，可否将小说另辟一个单独的版块呢？

读者的意见已经收到。几篇小说攻略加上“名场面”特别企划，现在卡伦的文笔已经得到了大家的初步肯定。近期又为卡伦量身订做了一些题材，请大家放心。(^_^)

上海 颜善晏：我是忠实油炒饭之一，从2000年开始就购入“油细鸡”。本辑《游戏·人》使用了可爱的宝儿作为封面，而且选择她穿红色衣服很大的照片。本人作为她的超级“粉丝”，当仁不让地在宝儿的论坛上发出了帖子，说又有一本关于宝儿的杂志发售了，作为宝儿的“粉丝”应该去购买，同时还贴出了《游戏·人》的封面图片。之后等了一天……论坛上的“粉丝们”都又开始回帖子了，有的说上当了，这本书一点都看不懂；还有人骂这本书只有3页关于宝儿的内容。更有甚者，问这是什么东西……由此看来在中国的追星族中游戏玩家还只能算是少数。不管如何，我可是帮助这次《游戏·人》增加了很多很多的销量啊，嘿嘿嘿嘿。

感谢你的热心推广。用明星来赚取人气，这可是Capcom的拿手好戏。其实早在《游戏·人》第二辑推出时，也发生过类似的情况。当时那辑的封面是Gackt，结果吸引了不少从来不玩游戏的女生。看来明星的力量果然是无穷的啊！

广东 甘李良：我的“油细鸡”被吃了！一天晚上，我下课回家后拿了一块饼干，边吃边看UCG，不小心掉了一点饼干碎末在书面上。忽然想起还有Gamehalo没看，于是就匆忙去看了。看完后就立即睡觉，第二天早上才记起“油细鸡”还没翻完。拿起来一看，原本掉在上面的饼干碎片不见了。更使我痛心的是，“油细鸡”其中的两页纸上全是小洞。我想了一想，一定是可恨的蟑螂干的！我一定要把“小强”（广东话中蟑螂的别称）赶出我的家！（我可是学生物专业的，呵呵）

在星爷（非星夜）的推广下，现在“小强”的叫法似乎已经在全国流行了。最后问一下，你真的确定要把可爱的“小强”赶出你的家吗？那以后谁来给你报新闻呢？（内幕：做新闻的SOUL过去就有“小强”的雅称。）

JIJI牛：前两天上网，在我常去的论坛里看见有人把Gamehalo的知名女声优胡蓉小姐称为“音之女神”，实在是服了。不过说起来胡蓉的声音确实不错，当然樊飞也很好。

友情提示：请各位仔细聆听胡蓉为这期Gamehalo的“名场面”的配音。平时她总是怪我们不配合，给她的解说词不能让她好好发挥。这次她终于可以好好发挥一下了！

熊熊：周星星说：“人生大起大落得太快，实在是太刺激了。搞得我好想尿尿！”实际名场面也不一定非得让人伤心落泪才行。正如卡伦兄所说，只要能让人感动，或者是震憾人心的场面，都算是名场面。我就比较喜欢《忍者OD》的过场动画。虽然这款游戏不像《鬼武者》、《最终幻想》那么火，但每当朋友们谈起这款游戏的时候，都会对其中那些华丽的动作赞不绝口。尤其是有特殊动画的BOSS战，3个主角要酷的本领绝对是世界级的。可惜因为语言等问题，剧情只能看图说话了，还好中文版即将登场。实际上，游戏中的名场面真的很多很多，也许对别人不起作用的一幕却能令你为之感动。我想只要我们都拥有对游戏无限的热情，任何一个片段、一段剧情都是我们心中的名场面。（鼓掌 · 哗哗哗……）

现在卡伦已经收集了一大堆读者提供的“名场面”素材，马上就会推出“名场面”第二弹。另外卡伦也把“名场面”搬上了Gamehalo，是好是坏，欢迎大家多提意见。

新疆 NIC 7：本期（5月A）没有太差的内容，都很不错。只不过我希望的《DQ V》（勇者斗恶龙V）的剧情小说没有出现，有点令人失望。对于像我这样没玩过“《DQ》系列”的玩家，是不是应该写一篇剧情小说来吸引我们呢？虽然这次没见到，但我相信等《DQ Ⅷ》发售后，我一定会在UCG中见到一篇超级精彩的剧情小说！毕竟精彩的剧情小说是UCG独一无二的特色之一啊！

事先宣称《DQ V》剧情如何精彩，但游戏发售后却没有小说配合，确实是有失偏颇。其实沙罗早在数个月前就已经开始动笔写小说了，不过后来由于攻略所占的页数过多，考虑到要照顾不玩这个游戏的玩家，最后不得不放弃了。事实上，现在“《DQ》系列”在国内已经具有相当的人气，情况远比当年PS上的《DQ Ⅶ》推出时好很多。不过这篇小说在年内一定会与大家见面的，主笔依然是沙罗，请大家放心！

胡晓浩：那天匆匆地上班，经过书摊一瞥发现5月B已经上市，马上入手。再一看时间，哎呀，快迟到了，赶紧一路小跑来到单位。来到办公室里坐定，顿觉燥热难耐，随手打开手中的杂志，啊！好一张精美的大卡片！挥手之间，清风徐来，热意尽消。这样一张既可观赏又兼具多种实用功能的赠品实在是很不错，如果是DOA清凉MM的图案就更好了。天气渐热，是否考虑送把塑料清凉扇呢？

考虑到我们杂志的读者中有不少低龄人，因此否决了送DOA美女的方案。最近全国气候普遍偏高，温室效应越来越明显，送扇子确实是个好主意。

山西 李澈波：没有大作并不代表没有优秀作品，希望能够介绍一些有一定特色的小品游戏，很适合我们这些Light User的

重视小品游戏向来是我们的特色，猫太自称是二线游戏达人，所谓的二线游戏，当然也包含部分小品游戏了。不过编辑部里还有一位号称“泔水桶”的达人，从这个外号不难想象他对非主流游戏的包容程度……

辽宁 田雨：多吃动物脏器对长时间用电脑工作的人有好处，虽然有些脏器的味道不大好，但是身体是革命的本钱嘛。小编们要是累垮了，谁给我们写书呀！

田雨读者的建议不仅仅是对我们小编说的，就像我们的“健康游戏忠告”一样，在此也把它送给读者朋友们。

山西 董馨宇：我们要留给后代什么礼物呢？用一句稍加改过的话来说，就是“除了DNA，我们留给后代的，还有很多，譬如可以感动一个世纪的游戏。”

夜阑人静时，一个人躺在床上也曾浮想连翩。究竟游戏带给了我们什么？或许是结识的好友，或许是喜怒哀乐的心情，或许是成长的经历……有许许多多的或许，但现在只要你还觉得玩游戏很快乐的话，那么已然足够了。

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98～105期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第二辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑、《游戏·人》第七辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》Vol.1、3、4，定价9.8元；《潜龙谍影 历史》，定价22元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要邮购的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

吉林 高晓旭：回忆起与UCG（请允许我在下文使用第二人称）的初会，回首这第二次高三生活，我真的变了很多。去年的这个时候，我应该刚刚认识你不久。当时我还扎在街机游戏的堆里出不来，对TV GAME和游戏业界一无所知。每天逃课出去玩，把时间都浪费了。而如今的我只抱着两个目标：大学与游戏机。对于失败过一次的我来说，今年我一定要考上大学。对于一个没有任何一台主机的"游戏人"来说，我今年一定要买一台主机。现在，我每天都沉浸于浩瀚的题海之中，不由得让我想起"天将降大任于斯人也……"我现在学习的地方有两个游戏迷，他们的游戏龄都比我大得多。每天与他们讨论游戏真的很开心，每每谈到业界时旁边的MM都用异样的眼光看着我们，以为我们在讨论经济学。现在，我们已成了最好的朋友。我还感染了其他一些不懂游戏的人（大多是女生），她们都是看到游戏精美的画面和帅哥美女们才被感动的。最令我欣慰的是，我的UCG没有被"五马分尸"。Sorry，因为夜深人静，又是晴天的夜晚，不由自主地就想到了这些没头脑的话，还写了下来。或许当一个人静下来时，心中所想才会被真正地沉淀。

前天才想起来，今年高考提前了。回想自己高三的时候，已经不记得当时的惨状了。每年这个时候都有不少高三的朋友来信倾诉自己的苦恼，也有不少读者决定在高考后再与UCG见面，这些我们都能够理解。高考可以说是人生第一道坎，每位小编都经历过。在此祝愿高三的朋友一切顺利！

吉林 王迪：我要对小编寄语谈谈看法，评出几个之最。

写寄语最不认真的人——泰坦。他不但没配图，而且将一个古代的故事抄了上去。这个故事我小侄子都知道（小学三年级），就不用说出来了吧。

心情最不好的人——D·S。我从近几期的寄语中总是感到D·S心情不好，不知道是工作还是生活的原因。想开些，人生总会有不顺的。

最辛苦的人——GOUKI和多边形。向两位在夜里还在努力工作的人致敬。

最和我志趣相投的人——胜负师。（悄悄地说）胜哥，我经过十几期的观察后，断定你对女孩的审美眼光和在下是一样的，所以祝福胜哥日后找一个你我眼中的美女作老婆。

小编寄语就是给小编倾吐心声的地方，因此有时候难免会显得有些个人化。正因为个人化，也有助于大家能够更好地认识小编们。胜负师每期的桌面更是焦点，搞得大家群起而仿之，胜负师大呼侵权。不过小编寄语毕竟也是写在杂志上给读者看的东西，因此我们也会根据读者的要求约束一下大家。像过去邪魔天使喜欢写一句日文的口头禅，后来有读者反应看不懂，于是就让他加上了中文翻译。

提到小编寄语，在这里就多透露一些"内幕"。写小编寄语最积极的是猫太、SOUL、阿修罗、胜负师，其他小编要等到截稿前才能完成。为了让大家尽快完成小编寄语，纱迦有时候会设立小编寄语特别奖品，比如说画集或COSPLAY奖品等等，不过反响平平。几位小编中，SOUL和GOUKI是最有激情的，每次都能写上一大堆。特别是SOUL，往往还要删掉几百字，不然其他小编就没地方了。写小编寄语还有很多"典故"，以后有时间再告诉大家。

编辑部 本期流行游戏

蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险	4人	猫太、星夜＋美编MM两名
筋肉人世纪	4人	沙罗、星夜、D·S等
荒野大镖客	3人	D·S、多边形、GOUKI
PIKMIN2	3人	猫太、LIKY、GOUKI
光明力量 暗龙复活	2人	SOUL、星夜

本期编辑部流行游戏榜有了很大的改观。首先，由于GOUKI和多边形两大"WE"绝对主力杀去了美国，导致《WE7 国际版》这个长期以来一直占据编辑部流行游戏榜一席之地的游戏终于下榜了！而《蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险》能力拔头筹，全靠两位美编MM的大力支持。留意一下本期"黄金眼"，不难发现"盛夏凉风"这个名字，老读者一定记得这是某位美编MM曾经用过的笔名（不过后来夭折了）。盛夏凉风最爱的就是《蜡笔小新》，所以这次黄金眼特别为她留了一席之地。而在她的影响下，另一位美编MM（未有笔名）也开始玩起了这个游戏。这位美编MM的老师是胜负师，虽然胜负师没玩这个游戏，不过凭着自己深厚的ACT功力，还是把美编MM哄得一愣一愣的。

下期是《游戏机实用技术》2004年7月A 总第106期

E3展已经结束，但E3展留给业界的冲击还会持续很长一段时间。这期由于篇幅和时间的限制，未能将E3展的全貌展现给大家，下期将会为大家献上最精彩的报道！另外下期Gamehalo中将会为大家献上E3展上公布的大量影像，绝对不容错过！



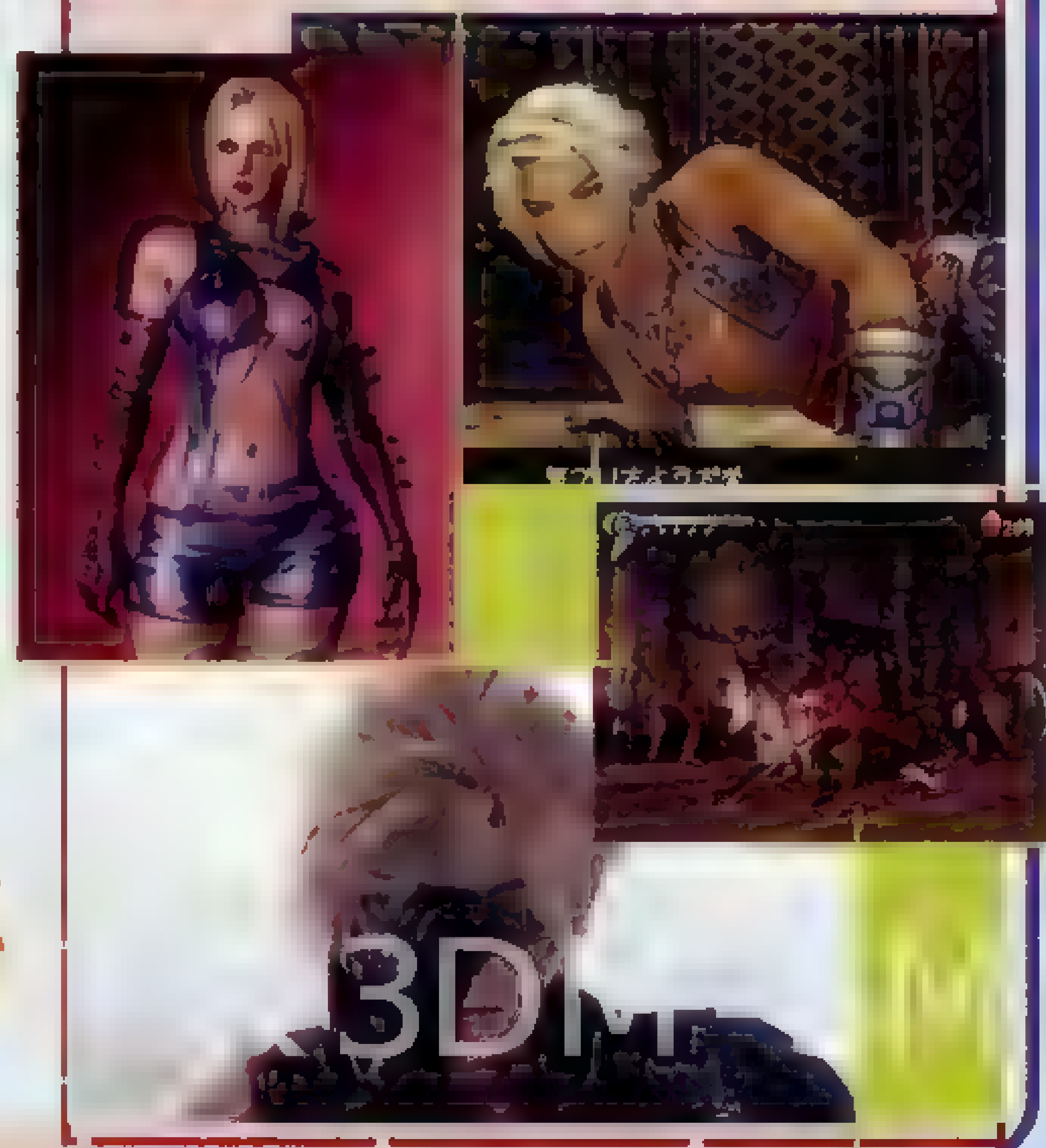
专派记者满载归国！

往年E3，我们只能做壁上观，但今年我们不再是看客！GOUKI和多边形此番亲临E3大展，令UCG的E3报道增色不少。他们白天出去采访E3，晚上回到宾馆拼命赶稿，真是苦了他们啦！这期他们已经为大家带来了不少精彩内容，而下期他俩回国之后将带回大量独家资料，从与大腕制作人的见面到最新大作的影像应有尽有，他俩在E3期间的所见所闻更是大家的财富！

后续报道牵动人心！

为了以最快速度向大家报道E3盛况，这期我们不得不做出了一定的牺牲，放弃了一些游戏的介绍。而在下期杂志上将会把E3展上所有的消息以及展会结束后公布的后续情报进行详细报道。GOUKI和多边形这两位"海归人士"会继续为大家奉上精彩的E3见闻，而他们从厂商那里得到的独家资料也具有对任何玩家"一击必杀"的惊人威力。

Gamehalo 大量E3精彩影像收录



受到众多读者关注的特别企划，续篇再临！

游戏史上的名场面赏析 Vol.2

根据大量读者建议精选出的名场面，仍由卡伦执笔！你作好被感动的准备了吗？



邪魔天使



▲大家猜得出这两个人是谁吗？（^_^）

◆之前的老游戏大都顺利回顾完毕，接着……又开始了老游戏回顾之旅。（^_^b）这次的目标是……《王国之心 最终混合版》！以前完全不知道海格利斯居然是偶最喜欢的Sean Astin配音，这次要好好听个够！

◆现在最期待的电影就是《初恋50次》了，呵呵，并不想看里面男女主角的悲欢离合，而是想看偶们可爱的小Sam！（^_^）

◆学会自我调节是一件非常有用的事，特别是在自己情绪很乱的时候，大吃一顿或者睡一天都可以，不过你想像《欲望都市》中某女那样，也不是不可。

◆前一段时间整理自己的同人小说时发现自己已经挖了三个坑了，唉，不知道什么时候才能把它们填平。最近又发现自己的原创能力有所下降，难道我快油尽灯枯了么？

◆近期流行语：ふしゅううううう……



▲CHANGIN' MY LIFE这个名字可真怪，还是MYCO好听！

纱迦



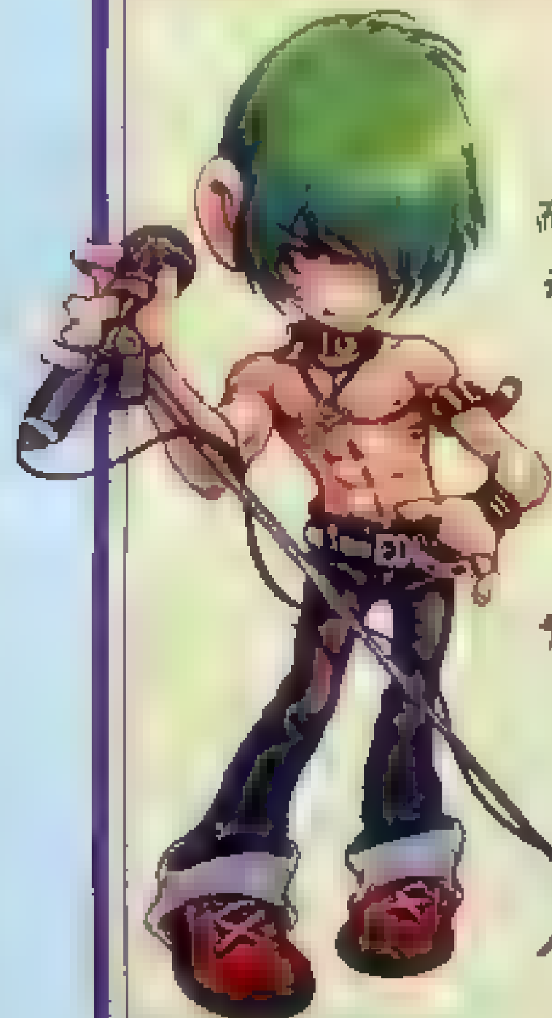
☆最关注的游戏有二，一个是NAMCO的《铁拳5》——终于出了啊！要知道出了《铁拳5》才有可能出《灵魂能力3》啊！这一代莱丽亚终于换上了《铁拳TT》时的经典造型，真恶大赞！

☆身为无双总帅，另一个关注的当然是PSP的《真·三国无双》了！（可惜NDS版不见踪影……）能在掌机上实现这么惊人的画面自然惊人，但从目前来看PSP版就是3代的移植版而已……

☆电脑只剩下区区3G空间了！报警报警！这几个月光下不整理，弄出一大堆垃圾文件，看来这期做完后得花大力气整理一下了。

☆托GOUKI他们在美国买到了PS2美版的《灵魂能力II》。高兴之余问他们在哪儿买的，他们说是在7ELEVEN里买的。想想我们楼下那家卖鱼丸的7ELEVEN，巨大的反差令我当场晕厥。

☆看了《ETERNAL SNOW》的PV，发现CHANGIN' MY LIFE还是挺不错的。现正在全力搜寻她的一切相关东西，PV、专辑、写真……



D·S

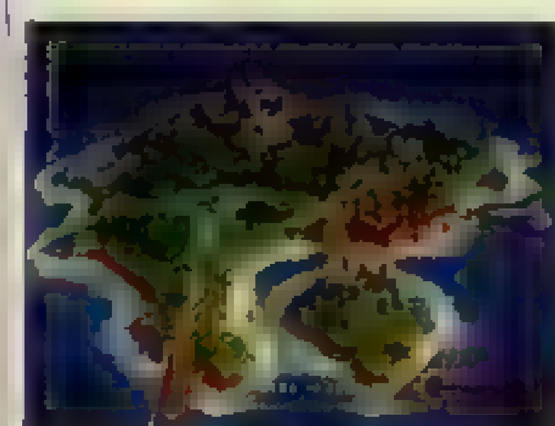
◆E3展已经圆满结束，比起去年，今年的展会似乎更有看头，而且留下了无数的悬念。这一切仿佛都预示着2005年将是游戏界动荡的一年。

◆在这个星期内看了许多老电影，并把作为收藏品的《ALIEN》套装中的花絮碟好好欣赏了一遍，不禁越来越佩服人类的想像力了。

◆看报纸上的新闻，发现最近UFO在世界各地的活动日趋频繁了，这些内容极大地刺激了我的好奇心，但其实这并不是偶然的，想想家中收集的有关UFO的书籍也足足有50多本了啊！

◆目前在等待的游戏只有5月27日的《超级机器人大战MX》了，希望它不会令我失望！

◆居然把母亲节的日期记错，提前了一天将电话打到家里，好在母亲还是很开心的。



星夜



☆继续《新天魔界》中，探索屋模式相当搞笑，尤其是猛人层出不穷，有收集欲的人必玩！

☆和邪魔、D·S、小猫一起回原编辑部附近的"巴山人家"吃饭，结果去了才发现那一块地方已经拆迁了……只好去另外一个常去的地方吃饭，那里的鸡汤非常好喝啊！可惜现在的编辑部附近没有这么方便和可口的进餐处了。

☆E3爆出不少猛料啊，PSP和NDS都在密切关注中，还有新的《塞尔达》，刚看到时只有用"震惊"一词来形容！

☆收集老电视剧中，目前已经买到了一些，不过相比港台的《射雕》、《霍元甲》之类的，早期国产的电视剧现在可是相当难找的。



▲这个女孩教会了我如何在GOOGLE上面通过相片查找姓名。

泰坦



◆如果PSP版本的《永恒传说》或者《GT4》与硬件同时发售，那我就考虑在明年春节前购入PSP，这真是个奢侈的想法啊……还好，母亲不是UCG的读者，父亲向来不看我的"小编寄语"，活活……现在开始攒银子。

◆5月B杂志的《读编往来》中有位洪读者调侃了泰坦一下。其实我的想法是，国产游戏是适合国内电子娱乐界的消费现状的，只是由于众所周知的原因，咱们才可以花费几乎相同的代价玩到本来很昂贵的游戏，既然这个"超前"并非是我们通过努力达到的，那么我们为什么不能时常回头看看，弄清楚我们本来应该站在什么位置上呢？纵观本次E3，美日游戏产业的发达"触目惊心"，咱们自己什么时候能脚踏实地走到这一步呢？我很欣赏光通老总说的一句话（大意）：差距摆在眼前，靠歪门邪道争得的东西不是你自己的；游戏产业的路，就这么远，就这么长，终点也看得见，你可以走过去，可以跑过去，可以开车过去，也可以坐飞机过去——但是，你不能缩短路的长度。

◆近来在UCG MOBILE的后台上搜索读者发来的SMS中包含"泰坦"二字的信息，发现不少读者各方面的关怀和鼓励，唉，真是说什么的都有（责编：……），诸位的热心让我非常感动，一句话："啥也别说了，大家都是贴心人"。（笑）



多边形

○长途飞行的疲劳、黑白颠倒的时差、彻夜工作的劳累……可是，与参加E3的兴奋相比，这些都算什么呢？（*^O^*）

△真不愧为世界最大的游戏展会，一进入会场就会让每一个游戏迷热血沸腾，但是为了能给大家带来最详实最专业的报道，我们必须要冷静冷静再冷静……（^_^b）

□能够和众多知名制作人合影留念，真是激动得说不出话来，当这些大人物就出现在自己眼前的时候，终于明白什么叫做游戏迷的幸福。（*^O^*）

×Whenever I go deep in my heart, I always can see many many beautiful memories. That is what my enjoyment depends on. That is what my confidence depends on. That is what my life depends on.

SOUL



■（这条写于E3之前^_^）看了《FF XII》的全新影像后，才真正开始期待本作。单从视觉来说，画面并没有提高，但这次提高在于真正全3D的场景，人物自然的动作，尤其是人物的表情，前所未有的传神啊！另外，真3D场景也让即时演算的过场剧情做得真的很棒，因为真3D场景才能让镜头运用使用到真正的电影手法啊。

■E3真是对我这样一个喜爱游戏的游戏杂志编辑最大的玩笑，所有的信息如爆炸一般向人袭来，真的招架不住，太集中了，短短的几天之内，几乎所有你关注的、喜欢的、惊喜的全都一股脑儿挤到你面前，毫无保留。同时那种几乎每一分钟都同时有四五件事让你完成的忙碌感在这E3的数天内真是尝了个够……

■尽管被这些E3信息暴得体无完肤，但还是要感慨"真爱游戏界啊"。还有，这时候身边能有和你同好的人和你一起分享……Best。



■这次E3虽然有新主机公布，不过相较之下，三大家用机全新游戏的公布反倒感觉比去年少了。

■虽然没办法亲临E3现场，但坐在电脑前通过网络也有统观E3的好处，不管大作小作、大会小会、大事小事统统包吃。当然了，如果要我选择是去现场奋战还是坐在电脑前闲地"一统江湖"，我还是会选择是现场。（^o^）

■E3感想再多，那也要有时间写啊。（@_@）



胜负师



▲E3期间PSP特别桌面！

★本届E3实在是太多爆料了，强到没话说！感触最深的就是PSP的画面好好，造型好好，想必价格也“好好”，可能要吃两个月泡面才买得起吧！游戏方面期待的作品太多了，也就不多说了，免得占版面。

★五一期间，未能参加某死党的婚礼，遗憾！收到了重要朋友的亲笔信，感动！睡了一个难得的好觉，过瘾！

★秦坦啊，不是我说你：说了你又不听，听了你又不懂，懂了你又不做，做了又要做错，错了你又不认，认了你又不改，改了你又不服，不服你又不说，你不说我怎么知道啊？（秦坦按：你在说什么啊？我……我……我怎么啦？）

★“爱要坦荡荡，不要装模作样到天长……请你坦荡荡，世上没有满分的浪漫。人们口中说的誓言，真实的可怜，你难道没有被爱背叛的绝望。”



阿修罗



▲林克长大了，那么塞尔达公主也会……

重新做回两年多没有做的事，轻松多了也坦然多了，发现这世上果真是有“一回生二回熟”这样的道理的！

被人说只有19岁，理由是划拳打牌之类的“娱乐”统统不会……（感叹：我原本就是好人家出身的……）

居然买到了PS2日版的《Soul Reaver2》，大惊喜中！Raziel的声优居然是“雄叫男”桧山修之，大惊讶中！日版游戏中收录的资料比美版全，大兴奋中！因为完全日文化而不能选择英文语音，大遗憾中！

上个月入手的《Turn A Gundam》小说进展还算不错，每天晚上都会抽出一点时间欣赏一下，已经看了大约1/4了。没想到小说和原作差别居然这么大……

母亲节给家里打电话，居然得知只比我小几个月的堂妹生了个大胖小子，恭喜恭喜！（感叹：燃烧吧，青春！）

《小人帽》是GBA版，NGC上就是真实比例的《塞尔达传说》……我的卡通渲染《风之杖2》就这么没了……我要正太！（作火腿太郎痛哭状）

卡伦



▲“近神作”动画之个人选择版。



★最近对《铳墓》动画版极度着迷中，男子汉之间的友情真是感人啊。但同时网上的一些言论却让我觉得很不爽，怎么现在有些人就喜欢把友情往其他方面扯呢？拜托各位同人女手下留情吧，别打这部作品的主意了……

■五一节真是好日子，其实，对于我而言，所有国家规定学校必须放假的日子都是好日子……

●截稿前的这几天正逢E3刚刚开幕之时，虽然说NDS与PSP之间的王座之争毫无疑问是全球瞩目的焦点，不过我之前一直将目光放在了“世嘉将于E3上公布重大消息”这则传闻上，但令本人意想不到的是，那所谓的重大消息不过是世嘉将和华纳兄弟在电脑版网络游戏《黑客帝国ONLINE》上展开合作而已……

◆写寄语的时候突然想起来，自从工作之后已经好久都没作过梦了，记得大学的时候几乎是每日一梦的，而且都是些颇具情节性及趣味性的梦，怎么，难道我老了么？（−_−）

猫太

▲PS上的《青蛙绘本》不知道有多少人玩过呢？



◎想不到才5月份天气就热得那么厉害，害得我经常要打开空调吹着睡觉，电表在不停地转呀转……

◎E3果然爆出不少让人惊喜的消息：PSP的造型和实际运行画面比想像中要高出好多倍，无限憧憬中……NDS造型就比较让人失望，不过机能也是非常强悍的，无限期待中……SEGA非常低调，而且没有公布《索尼克大冒险3》，无限愤怒中……竟然出现了《武藏传》的新作，Square Enix果然每次都让人有新惊喜，无限暗爽中……

◎《掌机王SP》计划始动！（LIKY：又不是你做你兴奋什么？）不过嘛，我还是打算在上面开一个小小的栏目，不过现在不能告诉大家，到时候大家可要支持哦！

◎猫属性预言——中吉。烦恼是每个人每一天都会有的东西，把事情想开点就当是什么事都没有发生。反正都发生了，再怎么想也不能倒流时间，那还不如逆来顺受呢！

◎向大家推荐一款游戏——《荒野大镖客》，真的很爽快！

◎某人：为什么每个人都会那么自私呢？ 某人2：因为他们都害怕别人伤害到自己。 某人：那有什么问题么？ 某人2：你什么时候才把PS2还给我…… 某人：……

◎母亲节大家有没有送给妈妈礼物呢？哪怕是一句母亲节快乐，对于她们来说都已经是一份礼物了。

LIKY



◆掌机市场迎来新一轮的大战，PSP、NDS的公布让所有的玩家振奋，NDS的外形让我失望，但游戏让我兴奋，而PSP的外形、屏幕更让我喜爱，我更看重它的多媒体功能。对于这这两款划时代的掌机，也许将来我更愿意拿PSP看电影，拿NDS玩游戏。

◆看了《掌机王》第九辑的读者应该得知了，全新的《掌机王SP》即将推出了，大家不要以为这本书只是介绍GBA SP的，名称中的“SP”不过是代表“Special”的意思，至于它有什么特别之处呢？书的内容和VCD的内容会告诉你，大家先期待吧。

◆看了刘德华的新片《江湖》，片中刘德华、张学友等人的造型实在是太有型了，而整部片子的情节也还不错，推荐大家有机会看看。

沙罗



E3展的猛料真的不少，不过个人期待的游戏……实在不能算多。几天观察下来，发现无论是同事还是同学、朋友，在见了两个新掌机的游戏画面后，几乎都有同一个感想：“这真的是掌机游戏吗？”（含类似感想）期待着掌机版的《机战》、《无双》、《FE》、《DQM》、《传说》、《伊苏》、《AC》……

很久没有看过《犬夜叉》了。无意中挑了才播放不久的《特别篇》来看看，结果才发现里面讲述的，是犬夜叉和桔梗二人于50年前所发生的故事……总之还算不错，推荐FANS有机会去看看吧。

前几天与几个同事约好了这期杂志做完后一起去植物园转转，努力地搜索了一下脑中的记忆残片，最后一次去植物园，已经是1994年的事情了——将近10年了。10年啊！10年的时间，足够改变任何事物……咳，偶尔发一下感慨，大家不要介意……

经过了很长一段“岁月”的努力，近日终于收集了《DQ》正统系列的全部交响乐！从1986年的初代，到2002年的《DQ Ⅳ》的大型现场音乐会，再到7张碟的全系列CD，一股成就感油然而生。交响乐实在太“美”（请原谅我拿这个词来形容音乐……），强烈推荐。

GOUKI



◆从上海飞到美国花了11个半小时，洛杉矶当地与国内的时差是−15个小时，也就是说我从上海飞到美国只用了区区3个半小时。这样一算，好像就很划算了。

◆11号预展，在展会跑了一整天，然后在酒店写稿到……一不小心就写到第二天早上6点15。草草睡了一小时就起床，和多边形赶到展会现场看《MGS3》E3 MOVIE的“首映”。首映期间不停地左顾右盼，怀疑小岛秀夫先生还是像往常那样躲在某处观察观众们的反应。可惜，没有。晚上回酒店写稿到4点半，强迫自己上床。

◆13日早上8点半才醒，心中一惊，担心赶不上“当天的《MGS3》首映”。后来才想起是10点开展，松了一口气。赶到会场，首映期间依然左顾……右盼……有！Mr.Hideo Kojima！终于被我“发现”了！目标锁定！哈哈哈哈！小岛先生比照片上还要帅啊！

UCG 推荐 Our Choice

这才是终结者游戏应该达到的素质！

终结者3：救赎 Atari ACT

Multi

终结者3：救赎

上个世纪80年代诞生的电影"《终结者》系列"是最伟大的导演之一詹姆斯·卡梅隆最伟大的一个系列作品，而1991年公映的《终结者2 审判日》更成为众多影迷的心目中的终结之作，它是完美的，甚至是不可逾越的……虽然电影暂告一段落，但这无法阻止世界上众多"终结者"拥护者继续天马行空的幻想。由于潜在市场巨大，为了满足观众的心理需求和欲望倾诉，众多游戏厂商也纷纷推出了自己的"终结者GAME"，粗略统计已经超过40余部，参与制作的厂商不下二十家。然而数量不等于质量，在这庞大的数量中惟一能够让玩家真正体会到终结者韵味的作品恐怕只有1992年由Midway推出的街机光枪游戏《终结者2 审判日》。

随着去年《终结者3 机器的反叛》电影的上映，终结者游戏再次活跃起来，共有3款《终结者3》游戏面世，3款作品虽然出自不同的制作小组，但都是由Atari负责发行，而且都遭到了恶评如潮的命运。难道终结者在游戏界的命运就注定坎坷？今年Atari将再次出击代理全新的《终结者3 救赎》，综合多方面情报，与前面几部作品比较，本作的确给人眼前一亮的感觉，并且值得我们去关注和期待。

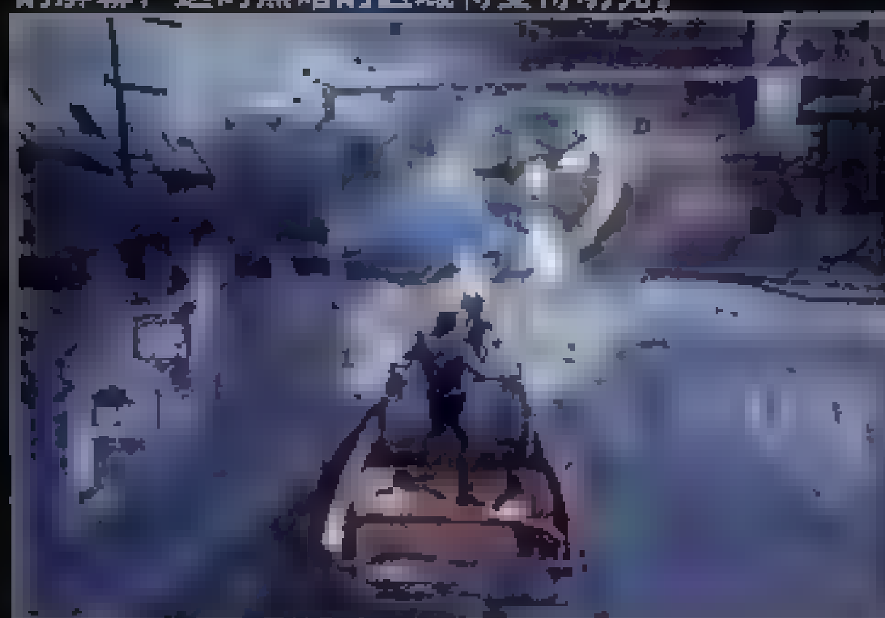
Check 1 延续《终结者》的情结

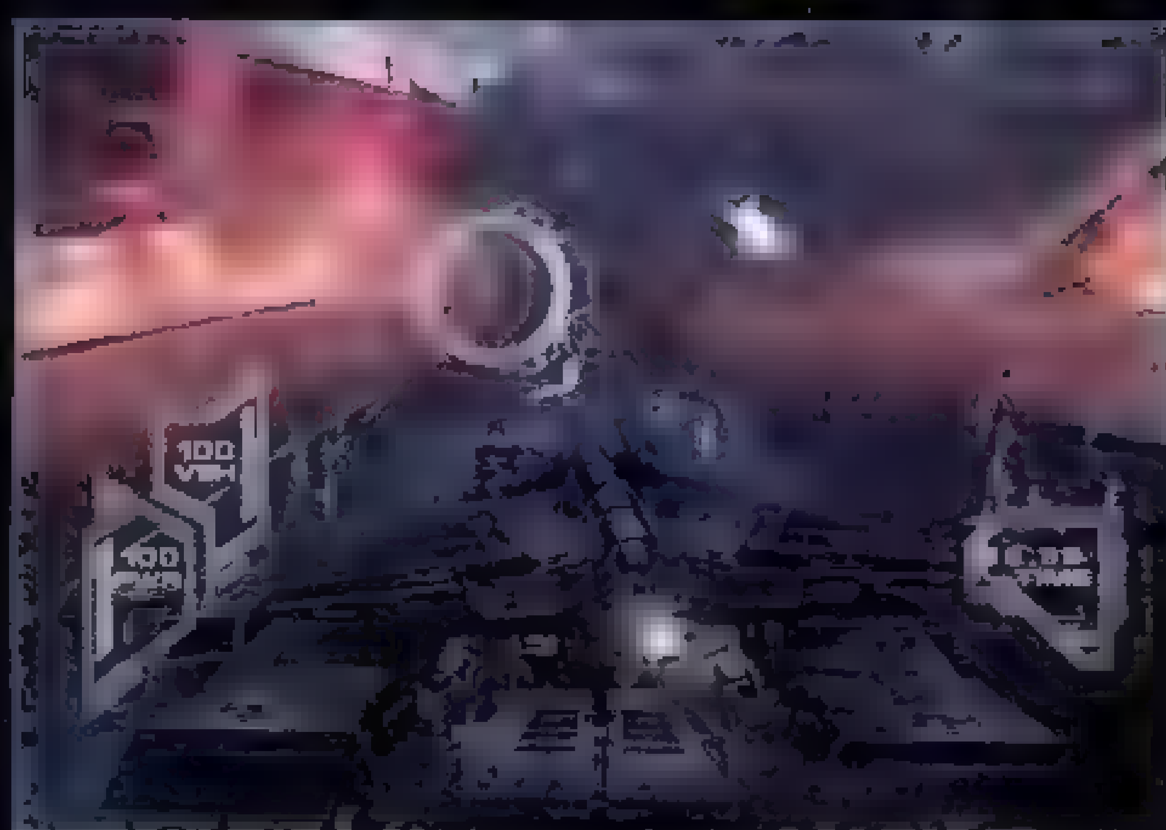

▲阿诺已经成为"终结者"的代名词。虽然是钢铁之躯，[illegible]人类对抗强大天网的中坚力量。


▲独特的隧道侵入战斗给人一种耳目一新的感觉，隧道内会出现各种特效将游戏紧张的气氛烘托到顶点。

[illegible]《终结者3 救赎》的剧情会基于电影《终结者3 机器的反叛》来发展，然而电影剧情仅仅只[illegible]游戏剧情的一半，剩下一半完全是原创的。据悉，《终结者3 救赎》将整个故事主线分成了[illegible]大章节并分别在现代和未来两个时空展开。如同电影中一样，玩家要在现代扮演以阿诺·施瓦辛格为原形的T-850终结者机器人帮助主人约翰·康纳和凯特·布鲁斯特逃脱T-X的魔爪；而在未来，玩家将继续扮演T-850成为人类抵抗组织的中坚力量并与天网展开殊死战斗，在未来战斗不正是玩家梦寐以求的片断吗？为了能够完美创造出《终结者》电影所描述的那个核战之后人类与天网机器人大军战争的人间地狱，这次《终结者3 救赎》的制作小组Paradigm与C2 Picture（历代《终结者》电影制作公司之一）直接进行了合作，这一合作将为我们带来的是一个有血有肉、原汁原味的终结者世界。据悉，在游戏的第一章，玩家便要投入到这场波澜壮阔的大战中，剧情会以由约翰·康纳领导的人类抵抗组织的暂时性胜利而告终。然而在第三章中游戏的剧情却峰回路转，约翰·康纳和其妻子凯特·布鲁斯特都……而自主型电脑天网也……（为了不透露剧情，此两处以省略号代替）。虽然许多情节都是电影所没有的，但正是这样就给了制作小组极大的发挥空间去创造出一个全新的终结者主题。因此制作小组设计出了众多全新的但又与终结者世界观完美融合的敌人，其中包含巨大的机器怪物、更先进的进攻飞船，到处游荡的机器巡逻卫兵等等，设计效果之出色令人过目不忘。根据厂商已经公布的一段CG动画内容猜想，游戏很可能以类似《鬼武者3》的那样让T-850在现代与未来两个时空交替穿梭来执行各种任务，并向玩家交代清楚电影中未曾描述的更深层次的事件关系。


▲游戏中出现的"终结者视点"将呈现出完全血红色的屏幕，这时黑暗的区域将变得明亮。


▲能够随心所欲地驾御各种天网创造出来的大型杀伤性武器是游戏一大特色。


▲人类简陋的车辆上装备有未来较大的武器可以比较轻松地对付敌人的大型武器，但是车辆很容易被毁。


▲来到现代世界T-850将换上经典的黑皮服装束，游戏将呈现电影中的精彩片断保护约翰·康纳逃出T-X的魔爪。


▲与比自身强大得多的T-X战斗是电影的重头戏，前作中也曾经出现过，新制作公司Paradigm将如何演绎这一片断？


▲在现代世界，T-850等人不但要躲避T-X的追杀而且还要与当地的警察周旋。图片这一幕是游戏独创的情节。

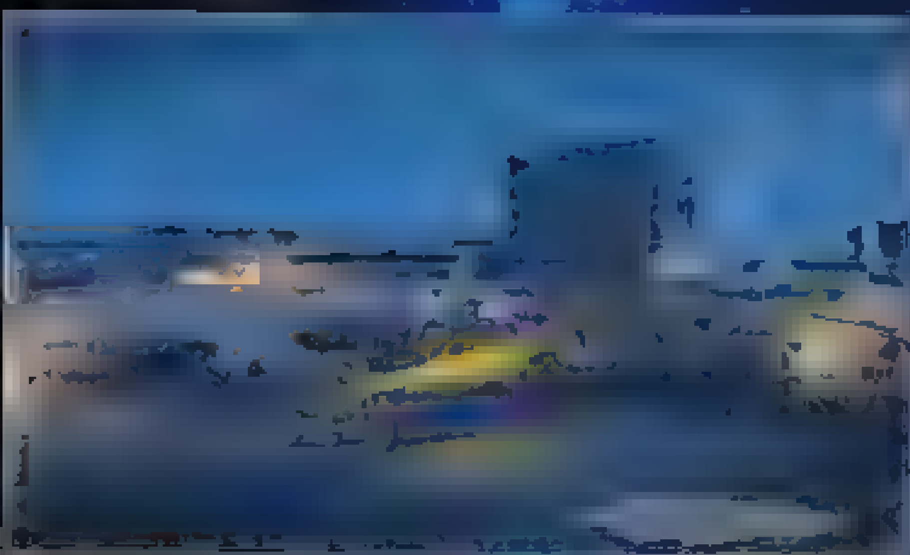

▲只要登上交通工具就可以选择自身携带武器和搭载的武器。自身携带武器特点是速度快，而搭载的武器特点是威力大。


▲这种战斗机是天网打击人类抵抗组织最可怕的武器之一，在未来世界的上空到处都是这种如幽灵般的杀人机器。

Check 2 画面与关卡

《终结者3 救赎》的画面可以说是历代终结者游戏中最出色的。阴云密布下已经被核弹烤焦的城市上空到处是可怕的机器卫兵如幽灵般游荡着，它们体中发出的一道道高亮度探照光线已经成为人类最可怕的梦魇，而这些只有在电影中所看到的景象将第一次完美地出现在游戏中。如果你留意一下未来城市上空的乌云，你会发现它们在缓缓地流动，而且不时还会有闪电划破黑夜。预计游戏共分4大章、14个任务，完成单人任务后还将开启合作任务。在关卡设计上游戏同样富于变化，各种极富想象力的场景已经达到了电影效果，例如巨大的电力工厂、天网战斗机机场等等。如果你已经迫不及待的话现在就去找一张《终结者3 机器的反叛》游戏吧，里面就包含了《终结者3 救赎》的Demo版。

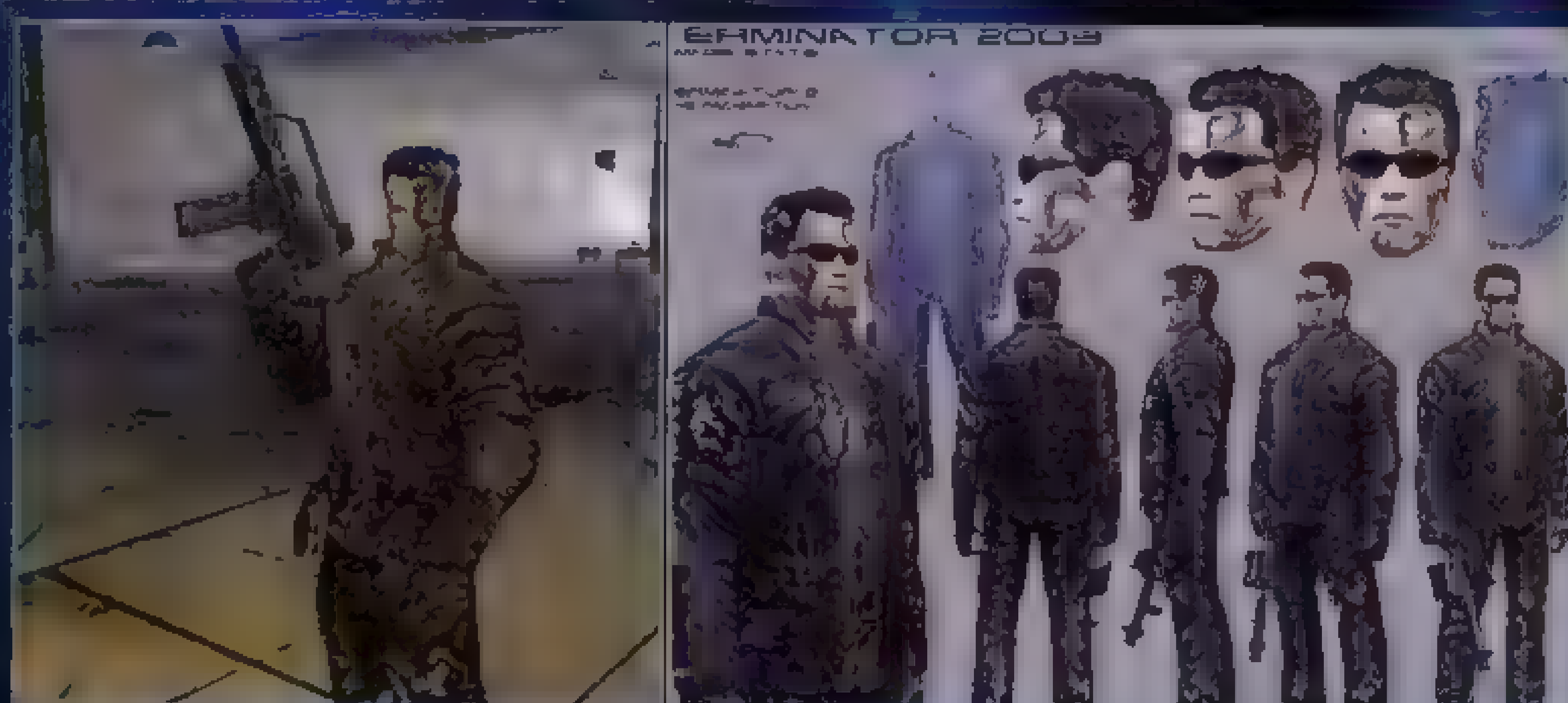

▲天网的电力工厂遍布整个城市，但这可能也是通往天网核心的捷径。


▲这里已经成为人类大型客机的墓地，原画设定稿向我们展示了一个凄凉的未来世界。

Check 3 阿诺·施瓦辛格全力加盟

众所周知，《终结者》早已与阿诺·施瓦辛格这个名字紧紧联系在了一起。虽然如今阿诺·施瓦辛格已经成为美国加州州长，但他还是大方地参与了游戏制作。在这次《终结者3 机器的反叛》中Atari不但再次获得了阿诺·施瓦辛格肖像权，而且阿诺本人还将为T-850配音。在游戏中当玩家扮演T-850痛击敌人的时候还会不时地听见阿诺幽默的调侃，如"Don't lose your head"、"You're fired"等等。当受到敌人重创时，T-850的外形还会发生相应的变化，那个面目全非、几乎支离破碎的经典终结者造型又会屹立在我们面前。


▲阿诺·施瓦辛格在加州的办公室内向全世界拥护者微笑着……



▲残缺仿佛更增加了T-850阳刚。　▲不同的受伤程度T-850的外形会发生很多细微的变化。

Check 4 游戏系统摘要

"Terabytes"系统

初看《终结者3 救赎》给人的印象是一款射击游戏，游戏由前作的第一人称改为第三人称方式进行。其实只要深入了解一下你会发现这个游戏融入了许多动作游戏的要素。最近制作小组披露在过关之后根据玩家的表现可以获得点数奖励，被称为"Terabytes"（意思为10的12次方字节，即万亿byte），用来比喻T-850终结者通过不断战斗后自身学习系统飞速进化的过程。获得"Terabytes"后玩家可以将T-850各方面性能进行升级，如体力上限、瞄准性能等等。

近身格斗技巧

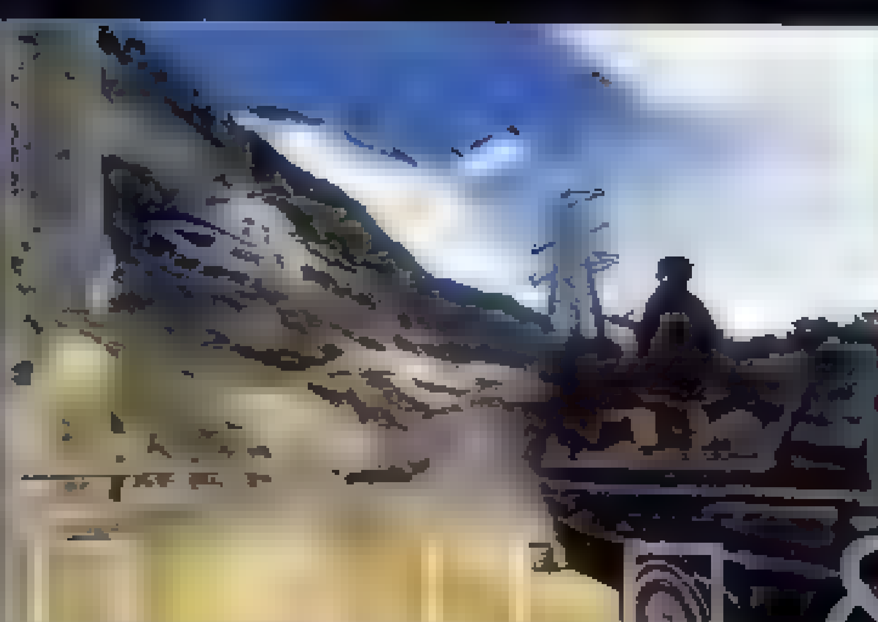
游戏场景中会出现许多如广告牌、交通指示灯等设施，它可以随时从地里拔出来成为玩家打击敌人的武器。当与敌人近身时玩家还可以挥舞铁拳与敌人的金属躯体进行硬碰硬的格斗，虽然没有经典动作游戏那样华丽，但也可以获得不少的快感。T-850甚至还可以举起敌机器人把它当成武器砸向另外一个目标。游戏中天网的终结者并不好对付，即使你已经将它们下肢打废，仅残存上肢的它们依然会顽强地爬过来袭击你，甚至爬上正在行驶的交通工具，玩家只有将它们的头颅彻底消灭方能免除后患。这些要素的引入自然为游戏增色不少，也是3D环境下终结者游戏的一个突破。

驾驶部分将占游戏的四分之一

游戏不但可徒步进行还可驾驶近十种交通工具。在高速行驶中利用交通工具上的重型武器攻击敌人也是《终结者3 救赎》的一个重头戏。制作人肖恩·赖特（Shawn Wright）强调：《终结者3 救赎》是一款节奏很快的游戏，其中驾驶部分将占游戏的四分之一。这些交通工具不但包括众多看似落后的人类车辆和直升机，还包括各种天网创造出的大杀伤力未来杀人武器，例如：代号泰坦的重型坦克。其中许多很COOL的交通工具是制作小组独创的。为了让玩家体会到那种横扫千军的爽快感，也是为了适应家用机的手柄操作，游戏对玩家控制瞄准并没有提出苛刻的要求，准星只要稍微靠近目标就变得异常巨大，而且有明显的射击提示。许多关卡中玩家不但可以随时切换所驾驶的交通工具，沿途还会遇到许多固定的炮台。当天网的机器人兵团向你猛扑过来时，你就守住一个炮台向敌人扫射吧。还记得电影《终结者2》中阿诺一人手持Minigun（每秒100发的急射小机枪）在塞伯汀大楼向警车扫射的超爽快场面吗？制作人表示类似场面在游戏中会经常遇到！


▲随着游戏的深入，战况也更激烈。游戏后期出现的天网精锐部队都是电影中所没有的，看上去效果不俗。


▲驾驶人类直升机与天网的战斗机机群体作战的确让人捏一把汗。游戏呈现出了多元化的特色。


▲现在驾驶直升机的真是T-X，这一经典曾经出现在电影《终结者2》中，制作公司一定借鉴电影。


▲近身打击敌人的优势在于可以快速消灭敌人，不过敌人机器人同样会利用拳头进行还击。

互动信箱

本期求教

1. 您对本期的E3报道有什么意见？
2. 您认为本期最差的内容是什么？
3. 您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
4. 您觉得哪个栏目是最应该改进的，如何改进？

互动信箱参与方法

A. 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B. 我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C. 写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

D. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E. 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

F. Email 请发至：ucg@ucg.com.cn

5B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得 GBASP 的读者 湖北省襄樊市 张冉

获得游戏主题明信片的读者

濮阳市	陈枫涛	上海市	翁伍浩	柳州市	梁 良	成都市	刘小榆
秦皇岛	郑思宁	南京市	林向曦	东莞市	王 笛	绥化市	房红旭
德阳市	凌 潇	峨眉山	王 朝	内蒙古	赵国宾	十堰市	赵 天
福州市	洪 恩	百色市	黄晓宇	南京市	罗 威	北京市	李 成
郑州市	任 尧	南通市	顾金平	合肥市	赵 雪	武汉市	陈 方
丹东市	焦 清	大连市	王逊杰	北京市	谢志国	常州市	赵柯辉
上海市	陈谢韬	徐州市	王 嘉	杭州市	陈 旦	北流市	王鹏胜
北京市	丁 毅	松滋市	罗莱莉	都安县	陈 坤	合浦县	吴承云
柳州市	黄毅华	连云港	徐 昊	重庆市	王 冬	蚌埠市	董 里
广州市	简艺鸣	上海市	周 捷	汕头市	冯 腾		
遵义市	罗治宇	大连市	江 明				
牡丹江	刘延飞	汕头市	黄宝明				
长沙市	田 雯	西安市	董 莎				
三门峡	祝卉卉	聊城市	于 茜				
容 县	黄瑞金						
厦门市	陈晓达						
南安市	黄文建						

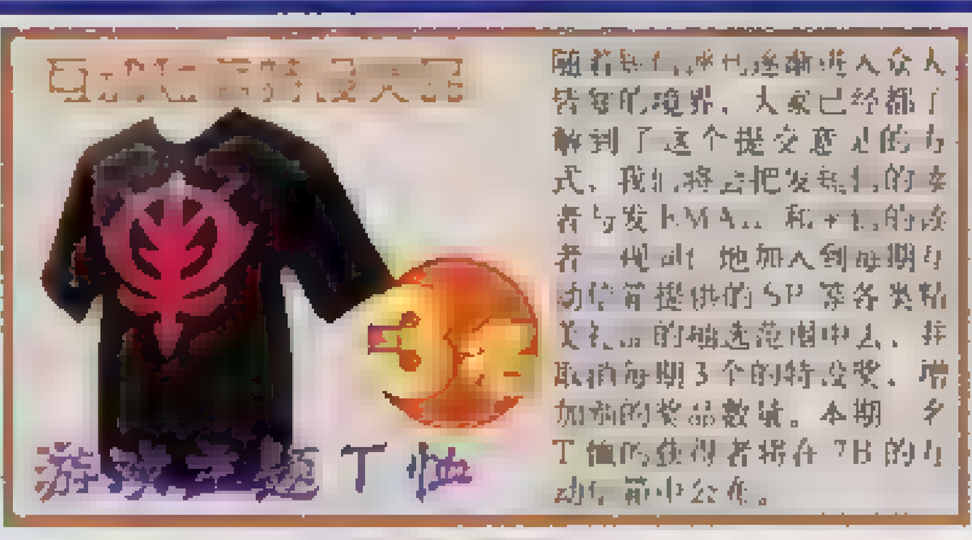
获得游戏主题T恤的读者

上海	138****7200
江苏	139****3747
广西	139****74.6

本期谢礼









读者评 5B 最差的内容

……那段差的画风和内容风格，即使再……毫无意义，纯属浪费。……

7****2300：最近GBA的游戏介绍和攻略太少了，要知道中国最多的还……

小编：首先，就乱码的错误向各位读者致歉。发现这个低级错误后，我们立即与印刷厂沟通，找到了问题的症结所在，并采取了相应预防措施。关于撰稿人笔误和我们校对不仔细的事令我们汗颜，检讨！关于Xbox游戏介绍的问题，因为有很多读者提出过我们杂志对除PS2之外的机种照顾不足，恰好有美版佳作公布，就向大家作一推荐。其实美版游戏也有适合中国玩家口味的作品，我们也希望玩家们多尝试不同风格的好游戏。不过我们的排版可能没有给大家好感，这也大家提出此意见的原因之一吧。几乎每期都会受到批评的就是自由谈的文章了，在精选稿件之余，再次请有心的读者多投稿。

小编形象礼品制作开动！

上次公布了超Q版小编形象礼品制作计划，并向大家征求了建议。此后收到大量的热情来信，大家超级踊跃地提出了很多建议。根据大家的建议，初步决定随意贴和手机贴为首选的两个方案，并开始联系批量制作。请大家留意下期互动信箱。

135****0510：我要猫太！我要猫太！最好别弄到像这次卡比随意贴那么厚，我想贴到手机上。

139****7204：本期最爱：卡比随意贴。期待：Q版小编随意贴。个人认为猫猫与纱纱好上像啊！（>_<）——火橙

139****9715：如果能把所有小编的Q版形象做成手机挂饰那就太棒了。一想起来就让我兴奋。酷酷的小编们要比任一款游戏中的人物可爱哟。大家……敢吃螃蟹吗？

139****9715：大家好。我建意可以把小编的Q版形象做成超酷的手机挂饰送给读者。呵呵。用料一定要好。结实耐用！

138****9199：把Q版的小编做成毛绒人偶一定会大受欢迎。

137****3520：送各小编的Q板形象这创意的确很好。建议在经济条件允许下制作成钥匙扣或手机链以随机形式送出或许会受欢迎呢。——广西 邱卓毅

139****9882 超Q版的小编造型很可爱，我建议作成挂坠儿，挂包上、手机、GBA等。贴纸也很好的，这期的形式也很好，14名小编可做很多种赠品。by：李婴

139****7670 Q版人偶强烈要求做成塑胶的，这样很有收藏价值还很酷。在人偶背后如有相应小编的真头相貌就更有收藏价值了！

135****9537：首先祝UCG越办越好！真喜欢制作Q版的小编形象！不知能否制作成磁性贴？贴在冰箱上天天看多好！

138****1748：小弟是名久见"粉丝"所以渴望看到GOUKI的Q版肖像。

互动短信参与方法 中国移动的用户发送 DJ + …… 到 33557770

下次……

读者评 5B 攻略和研究

小编：近来发现"有小说的"似乎更易获得最佳的称号。可见大家对游戏的内涵是非常在意的。我们争取为大家奉上更多的小说内容吧。但这也得有个度，因为还有一些读者对此并不感冒，而小说部分又很占页码。

读者评 5B 特别企划

小编：本次特别企划共有两篇，还有特稿一篇。总体来说大家的评价还是肯定居多，但E3十年的内容可能是资料罗列的感觉重一些，受到了一些批评，我们今后会注意尽力增强特别企划的可读性。

读者评 5B 赠品

小编：看来这一期的赠品算是比较失败的，读者对赠品的要求一要精美、二要实用、三要新颖、四要可爱、五要有趣。这期的赠品得分颇低，让我们今后按这四点要求来设计我们的赠品吧。

读者的其他意见

6月B将于5月29日全面上市！

GAME科技风

6月A现已上市 全国热卖中！

1 影像 一次看个过瘾！

E3游戏展第一手影像珍贵资料



绝对焦点！

2 分析 一次完全接触！



任天堂新掌机NDS与索尼PSP的全面碰撞！





3 攻略 一次包你通关！

机动战士高达SEED
体验崭新的高达生活

PIKMIN2
全收集要素大公开

虹吸战士 最后一击
简明任务完全指导

新天魔界混沌时代IV
独家极限研究

宏龙GAME

专 业 游 戏 贩 售 店



GAMEBOY ADVANCE SP

特价 ￥.750

(SP限定，送精美贴纸壹张)



￥.1020

GAMECUBE



￥.280

EYE-TOYS



特价 ￥.1480

PLAYSTATION2



￥.1500

XBOX

另有各种原装配件和各种正版片，欢迎垂询！

【中山公园店隆重开张】九折优惠

长宁路890号中山公园玫瑰坊B1-72

地铁2号、轻轨、公交825、737、316、54、949、922、941、765均可到达

总店



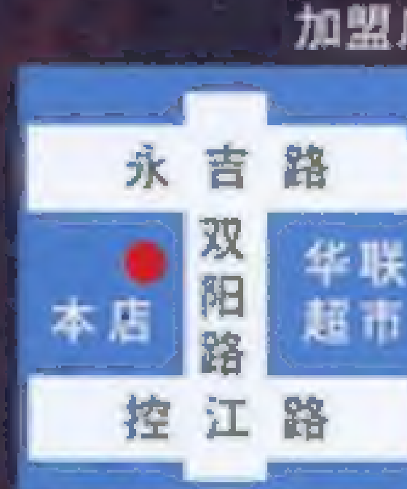
总店地址：上海市黄浦区浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店



分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
交通：253\36780\781\96\17\43
TEL:021-63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

加盟店



NFW

加盟店地址：上海市双阳路438号
TEL:021-65438183
店长：奇奇
邮编：200002

---

http://b5b.b2b.sina.com（全国首家游戏机维修技术咨询网站） http://game.b2b.sohu.com（游戏机二手交易网站）

北京毕世龙科贸广信探索分公司

游戏机修理总部PSII修理企业

维修电话：010－83131361转维修部

邮购及汇款地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B座5B室 马铭晖 收 邮政编码：100053

广安门站下车：40、50、19、6、38、53、109、57、特5广安门站下



配件维修（不含配件费） | PS2 机维修：80 元 | XBOX 机维修：90 元 | PS/PSone 机维修：50 元 | 世嘉机 DC/SS 维修：50 元 | GBA 维修：30 元

二手游戏机回收销售邮购专卖区： 差价换机价格

* 旧PS、DC、GBC、GB+100元换新GBA日版
* 旧PS、DC、GBC、GB+350元换GBA－SP
* 旧GB薄机+260元换GBA日版
* 旧PS2、XBOX+400元换全新PS2或全新XBOX

登陆游戏机二手交易网站可查看光头维修资料主板维修与各种主机的鉴别方法。

http://game.b2b.sohu.com/ 查看最新二手机

旧游戏机加差价可以更换以下任何一款机器（坏游戏机回收：700－200元不等）

二手游戏机回收价格参考

GBA 回收：390－260 元
GBA－SP 回收：650－460 元
GB 与 GBC 回收：300－80 元

PS 回收：300－180 元

PS2 回收：1200－900 元

DC 回收：380－280 元

NGC 回收：800－580 元

XBOX 回收：1100－900 元

邮购电话：010－83131662 转邮购部

邮购及汇款地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B座5B室 马铭晖收 邮政编码：100053